

”Ethän sinä äiti heitä meidän peliohjelmia parvekkeelta?”
Digitaalinen teknologia lasten kuvakirjoissa 2010-luvulla

Hanna Järvenpää
Tampereen yliopisto
Viestintätieteiden tiedekunta
Kertomus- ja tekstiteorian maisteriopinnot
Pro gradu -tutkielma
Lokakuu 2017

JÄRVENPÄÄ, HANNA: ”Ethän sinä äiti heitä meidän peliohjelmia parvekkeelta?” Digitaalinen teknologia lasten kuvakirjoissa 2010-luvulla

Pro gradu -tutkielma, 118 sivua
Lokakuu 2017

Tutkielmani käsittelee digitaalisen teknologian esittämistä 2010-luvun alkupuolella ilmestyneissä kuvakirjoissa. Pyrin selvittämään, millaisia merkityksiä teknologiaan liitetään tutkimusaineistossa ja miten näitä merkityksiä tuotetaan kuvakirjan keinoilla. Yhdistän tutkielmassani lastenkirjallisuuden poetiikkaan mediakasvatuksellista näkökulmaa. Metodinen lähtökohtani on kuvakirjan ikonotekstin analyysi, jossa kuvakirjaa lähestytään kahden semioottisen merkkijärjestelmän, sanallisen ja kuvallisen, vuorovaikutuksena. Viitataan teknologialla pääsääntöisesti arkiseen tekniikkaan, kuten älypuheliin, mutta myös videopeleihin, ohjelmointiin ja muihin ajankohtaisiin aiheisiin.

Lasten ja perheiden arkistunut teknologian käyttö herättää tällä hetkellä paljon keskustelua. Media- ja pelikasvatuksen tutkimuksessa on alettu hiljattain kiinnittää huomiota julkisessa keskustelussa näkyvään huolipuheeseen, jonka taustalla on aikuisten huoli teknologian haitallisista vaikutuksista lapsiin. Myös lasten- ja nuortenkirjallisuuden on aiemmin esitetty heijastavan aikuisten teknologiaan kohdistamia kielteisiä asenteita. Teknologiakeskustelun huolikeskeisyyden vuoksi ja aiemman lastenkirjallisuuden tutkimuksen pohjalta oletan sallivan tai positiivisen suhtautumisen teknologiaan olevan kuvakirjoissa vielä harvinaista.

Aineistoni koostuu 14 kotimaisesta tai englanninkielisestä, vuosina 2010–2016 julkaistusta kuvakirjasta, jotka käsittelevät digitaalista teknologiaa. Lähestyn teknologiaan liittyvien merkitysten tuottamista neljästä näkökulmasta. Aloitan käsittelyni tarkastelemalla kuvakirjan mahdollisuuksia toimia mediakasvatuksen välineenä. Käsittelen lastenkirjallisuuden mediakasvattavaa potentiaalia myös kriittisemmin esittämällä kuvakirjojen huolipainotteisen asenteen kytkeytyvän lastenkirjallisuuden moralistisen ja opettavaisen tradition ongelmiin. Lisäksi tarkastelen sitä, miten teknologia näkyy kuvakirjojen arkisissa tarinamaailmoissa. Lopuksi kysyn, antaako feministinen kehys kuvakirjalle vapauden käsitellä teknologiaa vapaana huolipuheesta.

Teknologiaan liittyvät merkitykset rakentuvat kuvakirjoissa kuvallisen ja sanallisen ilmaisun varassa. Monissa teoksissa teknologia näyttää muodostavan potentiaalisen uhan lapsille ja perheille: se uhkaa niin perheiden vuorovaikutusta, lasten leikkiä kuin terveyttäkin. Kuvakirjat korostavat teknologian addiktoivuutta ja esittävät usein myös vanhemmat kyvyttöminä oman tai lasten mediankäytön rajoittamiseen. Lisäksi teoksissa nojataan idylliseen käsitykseen lapsuudesta, jolloin ulkoilma, ystävät ja leikkiminen asettuvat lapsuuden onnellisuuden ja viattomuuden symbolina vastakkain lapsuutta uhkaavan teknologian kanssa.

Kuvakirjat näyttävät käsittelevän aihetta myös humoristisesti kuvan ja sanan vuorovaikutuksella leikitellen. Tästä huolimatta niiden mediakasvattava potentiaali kytkeytyy vahvasti huolinäkökulmaan, jossa teknologian haitat ovat voitettavissa ainoastaan rajoittamalla teknologian käyttöä joko osittain tai kokonaan. Poikkeuksen teknologian huolikeskeiseen käsittelyyn tekevät kuvakirjat, joista on tulkittavissa esimerkiksi tyttöjä tekniikan pariin kannustava intentio. Nämä tyttöerityisiksi tulkitsemani teokset korostavat teknologian luovan käytön mahdollisuuksia ja lasten teknologista toimijuutta.

Avainsanat: kuvakirjat, lastenkirjallisuus, teknologia, mediakasvatus, pelikasvatus, huolipuhe

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Teknologia lapsia uhkaavana petolintuna: mediakasvatus ja huolipuhe	2
1.2	Lastenkirjallisuus ja teknologinen kehitys.....	5
1.3	Kuvakirjatutkimus ja kuvakirjan ikonoteksti	11
1.4	Videopelit, koodaaminen, netti: mitä teknologia oikeastaan on?	14
1.5	Aineisto ja tutkielman rakenne	16
2	Kuvakirjan ja mediakasvatuksen mahdollisuuksia.....	19
2.1	Lukemisen ilo ja ruudun lumo vastakkain.....	20
2.2	Vanhassa vara parempi: retrofuturistinen ihme puhelin	27
2.3	Pastoraalinen idylli teknologian vastapainona.....	30
2.4	Pelikelloja ja ikärajoja: pelaamisen rajoja neuvottelemassa	35
3	Moralistisen perinteen kaikuja: kuvakirjat ja teknofobia	44
3.1	Perheidyllin ja teknologisen dystopian rajoilla.....	46
3.2	Peliriippuvainen luolapoika tabletin ruudulla	52
3.3	Hyvää yötä, <i>iPad</i> : teknofobia, parodia ja satiiri.....	60
3.4	Pixonin veljekset moralismin haastajana	63
4	<i>MacBookit</i> , älypuhelimet ja arkinen elektroniikka kuvakirjoissa	71
4.1	Vanhemmat, joilla ei ole aikaa leikkiä lastensa kanssa.....	72
4.2	Tatun ja Patun pahvilaatikkoromantiikka	76
4.3	<i>Instagram</i> -kuvia räpsivä hipsteritäti: teknologia osana ajankuvaa.....	78
5	Tyttöerityisyyttä ja ohjelmointia: teknologiaposiitiiviset kuvakirjat	83
5.1	Sukupuolittunut teknologia ja nörttimaskuliinisuus.....	85
5.2	Tyttöerityistä mediakasvatusta	88
5.3	Koodauskasvatusta kuvakirjan keinoilla	93
5.4	Maailman ensimmäinen ohjelmoija Ada Lovelace	98
6	Lopuksi	104
7	Lähteet	108

1 Johdanto

”Ei täällä voida päivät pitkät istua posket punaisina koneen ääressä. Se on aivan epätodellinen maailma. Oikea maailma on tuolla ulkona: viljelylaari, omenat ja linnut ja sienet. Ah, kohta pääsee puolukkaan!” äiti haaveksii itse viljellyn pinaatin maku suussaan. (OTP, 19.)

Digitaalisesta teknologiasta on tullut 2010-luvun aikana osa lasten arkipäivää, ja samalla mediakasvatukseen liittyvät kysymykset ovat entistä ajankohtaisempia lapsiperheissä. Suomalaiset lapset syntyvät mediakulttuurin keskelle, sillä kosketusnäytöllisten laitteiden yleistyminen on mahdollistanut lasten digitaalisen median käytön samaan aikaan, kun teknologia on entistä enemmän läsnä myös vanhempien arkisissa toimissa. Jo pienetkin lapset katsovat lastenohjelmia netin suoratoistopalveluiden välityksellä tai pelaavat mobiilipelejä: esimerkiksi pelaaminen aloitetaan Suomessa nykyisin 3–4 vuoden iässä. (Suoninen 2014, 68.) Kasvattajille suunnatuissa mediaoppaissa pohditaankin esimerkiksi ikärajoja, lasten sosiaalisen median käyttöä, ruutuaikaa ja kriittistä medialukutaitoa (esim. Spišák 2017). Lisäksi median ja teknologian käyttö lapsiperheissä on ajankohtainen aihe kotimaisessa julkisessa keskustelussa, ja se kuummentaa tunteita myös keskustelupalstoilla ja sosiaalisessa mediassa (Vilmilä 2015, 8).

Digitalisaatio on vaikuttanut myös perinteisiin medioihin, kuten lastenkirjallisuuteen. Teknologian yleistyminen on alkanut näkyä lastenkirjallisuuden aihevalinnoissa ja kuvituksessa (Kümmerling-Meibauer 2015, 58). Vaikka tieto- ja viestintäteknologiaa käsitteleviä lastenkirjoja on vielä verrattain vähän, joissain lasten- tai nuortenkirjoissa käytetään älypuhelimia, pelataan videopelejä tai seikkaillaan vaikkapa *Minecraft*-pelistä tutussa tarinamaailmassa.¹ Lisäksi lastenkirjallisuus sähköistyy koko ajan, ja lapsille kehitetään esimerkiksi vuorovaikutteisia kuvakirjasovelluksia.

Tässä tutkielmassa tarkastelen digitaalista teknologiaa lapsille suunnatuissa kuvakirjoissa, jotka on julkaistu vuosina 2010–2016. Tutkimusaineistoon kuuluu sekä kirjoja, joissa teknologia ja media ovat varsinaisena aiheena, että kuvakirjoja, joissa ne ovat yleisemmin läsnä kirjan

¹ Sean Fay Wolfen noin 12–15-vuotiaille lukijoille suunnattu *The Elementary Chronicles* -kirjasarja (2014–) sijoittuu *Minecraft*-pelin fiktiiviseen maailmaan.

tekstissä tai kuvituksessa. Viitataan digitaalisella teknologialla ensisijaisesti älypuhelimiin, tablet-tietokoneisiin, nettiin ja muihin arkikäyttöön liittyviin laitteisiin ja mediavälineisiin. Tutkimusaineistoni kuvakirjoissa käytetään tietotekniikkaa monipuolisesti: niissä esimerkiksi pelataan videopelejä, otetaan *Instagram*-kuvia ja opetellaan ohjelmoinnillista ajattelua. Useimmissa tutkimusaineistoon kuuluvissa kuvakirjoissa fiktiivinen tarinamaailma on arkinen, ja kirjoissa kuvataan tavallisia lapsia seikkailemassa tutuissa ympäristöissä, kuten kotona tai puistossa.

Koska lastenkirjallisuus tutkii, rakentaa ja tuottaa aktiivisesti esittämäänsä todellisuutta, kiinnitän huomioni niihin tapoihin, joilla teknologiaan liittyviä merkityksiä teoksissa tuotetaan. Sitä tutkielmani tutkimuskysymykset ovat:

1. Millaisia merkityksiä teknologiaan liitetään aineistossa?
2. Miten näitä merkityksiä tuotetaan kuvakirjan keinoilla?

Lisäksi pohdin näiden merkitysten suhdetta ajankohtaiseen keskusteluun, jota esimerkiksi pelaamisesta ja ruutuajasta käydään. Pyrkivätkö käsittelemäni kirjat tarjoamaan perheille välineitä mediakasvatukseen? Tai toisintavatko ne julkisessa puheessa näkyvää huolta, jonka taustalla on pelko teknologian ja median haitallisesta vaikutuksesta lapseen? Hypoteesinani on, että teknologiaa positiivisesti tai sallivasti esittävät teokset ovat vielä harvinaisia kuvakirjallisuudessa. Oletan tämän johtuvan sekä lasten teknologian käyttöön liittyvästä huolesta että siitä, ettei pienten lasten digitaalisen teknologian käytölle ole vielä vakiintuneita käsittelytapoja lastenkirjallisuuden piirissä. Myös aiemmassa tutkimuksessa lasten- ja nuortenkirjallisuuden on havaittu olevan yllättävän teknologiakielteistä ja käsittelevän aihetta aikuisten asenteita peilaten.

1.1 Teknologia lapsia uhkaavana petolintuna: mediakasvatus ja huolipuhe

Koska lapset aloittavat median käyttämisen ja esimerkiksi digitaalisten pelien pelaamisen nykyisin entistä varhaisemmin, jo ennen esikoulu- tai kouluikää aloitettavalle mediakasvatukselle on katsottu olevan entistä suurempi tarve (Suoninen & Kotilainen 2014). Mediakasvatus on monitahoinen käsite, joka yhdistetään perinteisesti medialukutaidon opettamiseen, mutta

siinä on kyse myös tieto- ja viestintäteknisistä taidoista laajemmassa merkityksessä. Vanhempien rooli mediakasvatuksessa on suuri erityisesti pienempien lasten kohdalla (Suoninen 2014, 74), mutta media- ja kirjallisuuskasvatus on myös osa varhaiskasvatustyötä (Opetushallitus 2016, 23–24). Kouluikäisillä lapsilla tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen kuuluu opetussuunnitelmaan, ja mediakasvatuksen tavoitteena on nykyään monilukutaidon edistämisen lisäksi osallistaa lapsia sekä tukea näiden toimijuutta mediankäyttäjinä. Mediakasvatuksessa tiedostetaan nykyään median ja teknologian olevan osa lasten arkea sekä tuottavan myös iloa tai elämyksiä käyttäjilleen. (Mediakasvatusseura 2016.)

Kaiken kaikkiaan erilaiset mediakasvatukseen ja -taitoihin liittyvät kysymykset koskettavat olennaisella tavalla tämän päivän lapsia, vanhempia ja kasvattajia niin Suomessa kuin muualla maailmassa. Tiivistetysti mediakasvatuksen pyrkimyksenä on ”antaa kaikenikäisille valmiuksia toimia osana tämän päivän tietoyhteiskuntaa” (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 10). Tutkielmassani viitataan mediakasvatuksella pääsääntöisesti mediavälineiden ja -teknologioiden käyttöön liittyvään kasvatustyöhön, jonka pyrkimyksenä on opettaa lapsille varsinaista teknologioiden käyttöä ja toimintaa mutta myös kasvattaa tietämystä mediasisällöistä. Alle kouluikäisten lasten kohdalla ajankohtaisia mediakasvatuksen kysymyksiä ovat esimerkiksi kysymykset sopivasta ruutuajan määrästä tai pelien ja lastenohjelmien ikärajojen noudattamisesta. On kuitenkin hyvä muistaa, että mediakasvatus koskettaa myös aikuisia.

Kiinnostukseni aiheeseen kumpuaa erityisesti siitä, että teknologia on jo pysyvä ja perustavanlaatuinen osa arkielämää myös lapsiperheissä, mutta perheiden mediankäyttö herättää paljon keskustelua ja poleemisiakin kannanottoja. Pienten lasten digitaalisen pelaamisen tai vanhempien älypuhelimien käytön vaikutuksista lasten kasvuun ja kehitykseen on kuitenkin alettu tehdä tutkimusta vasta hiljattain, eikä tutkimustulosten perusteella vielä osata sanoa, mitkä teknologiaan liittyvät huolet ovat perusteltuja. Mediakasvatuksen tutkija Pekka Mertalan (2017) mukaan mediaan liitetyt uhkakuvat näyttävät itse asiassa perustuvan pitkälti induktiiviselle logiikalle, jossa yksittäisten opettajien tai muiden henkilöiden havainnot johdetaan koko nykyvanhemmuuden tilaa koskeviksi päätelmiksi. Tämän päättelyketjun lopputuloksena nykyvanhemmat ovat ”addikteja, välinpitämättömiä ja/tai laiskoja ja lapset kärsivät” (mt.). Mertala pitää jopa mahdollisena, että tiedotusvälineissä ja sosiaalisessa mediassa näkyvä keskustelu voi vaarantaa mediakasvatuksen tavoitteet.

Uudet teknologiat ja mediamuodot ovat aina synnyttäneet mediapaniikkia, jota voidaan pitää moraalipaniikin alakategoriana (Karlsen 2015, 16). Jopa romaanien lukemista on pidetty historian saatossa potentiaalisesti vaarallisena (Mäkinen 1997). Myös moderni teknologia – älypuhelimet, internet, sosiaalinen media, videopelit – on synnyttänyt erilaisia uhkakuvia ja huolta yhteiskunnan, kulttuurin ja inhimillisen subjektin puolesta. Näitä uhkia on käsitelty populaarikulttuurissa esimerkiksi *Netflixin* tuottaman *Black Mirror* -sarjan teknologisissa dystopioissa, mutta keskustelua digitaalisen teknologian vaikutuksista käydään kuumana myös lehtien yleisöpalstoilla ja sosiaalisessa mediassa. Mediapaniikki kohdistuu tyypillisesti lapsiin ja nuoriin, ja viime vuosina päätään on nostanut aiempaa voimakkaammin huoli esimerkiksi pelien tai internetin addiktoivuudesta. Polarisoitunutta ja tunnepitoista keskustelua käydään yleensä hieman perinteisemmissä medioissa, ja uhkakuville annetaan keskustelussa suurempi painoarvo. (Karlsen 2015, 15, 16.) Huoli elektronisen median vaikutuksesta lapsiin on puhuttanut ainakin 1980-luvulta lähtien videonauhureiden ja -pelien yleistymisen myötä (Jensen 2017, 126–127).

Viime aikoina peli- ja mediakasvatuksen tutkimuksessa onkin alettu puhua *huolipuheesta*, jonka taustalla on aikuisten huoli median ja teknologian haitallisista vaikutuksista lapsiin ja nuoriin (Mulari, Vilmilä & Merikivi 2017). Tämän päivän vanhemmat näyttävät olevan huolissaan erityisesti mobiilista internetistä, väkivaltaisista mediasisällöistä ja liiasta pelaamisesta (Noppari 2014, 100). Uutisoinnissa mediasta luodaan kuvaa lapsuutta uhkaavana hirviönä (Vilmilä 2015, 8), ja huolipuhe näkyy ja toistuu julkisessa keskustelussa. Esimerkiksi vuonna 2016 Helsingin kaupungin kotiväkivaltaan liittyvä kampanja sai osakseen runsaasti kritiikkiä rinnastaessaan mainoksissa äitien sosiaalisen median käytön väkivaltaan (Länkinen 2016). Eräässä kampanjaan kuuluneessa mainosvideossa suurikokoinen lintu nappaa lapsen rannalta ja lentää pois tämä mukanaan, koska äiti erehtyy katsomaan puhelintaan kesken yhteisen hetken. Kampanjan tarkoituksena oli nostaa esille pieniin lapsiin kohdistuvaa välinpitämättömyyttä, mutta se keskittyi viestinnässään lähinnä äitien älypuhelimien tai tablettien käytön paheksumiseen. Valistuskampanja poiki myös kantelun *Markkinoinnin eettiselle neuvostolle*, joka ei pitänyt sitä hyvän tavan vastaisena, mutta kehotti lausunnossaan kiinnittämään huomiota esimerkiksi haitallisten sukupuolistereotyyppien vahvistamiseen (Romanov & Paloranta 2017). Onkin syytä huomata, että huolipuhe yleisempänä ilmiönä kohdistuu uusien mediamuotojen lisäksi myös lastenkasvatukseen ja sen väitetyksi heikentyneeseen tilaan. Huoli vanhempien

hukassa olevasta vanhemmuudesta kulkee huolipuheessa käsi kädessä lasten mediankäytön herättämän huolen kanssa. (Ylönen 2016, 94, 190).

Toinen esimerkki hiljattain keskustelua herättäneestä ilmiöstä on *Pokémon Go* -mobiilipelin suosio kesällä 2016, jolloin media täyttyi lasten pelaamiseen kohdistuneesta huolesta muun muassa kaduilla hortoilevien lasten ja liikenneturvallisuuden vaarantumisen vuoksi (Mulari ym. 2017, 1). Samaan aikaan peli kuitenkin sai ihmiset liikkumaan, innosti perheitä harrastamaan *pokémon*-hahmojen metsästämistä yhdessä ja keräsi ihmiset yhteen kaupunkiympäristössä (Tampereen yliopisto 2017). Erityisesti pelaamisesta puhutaankin usein huolinäkökulmasta käsin vailla riittävää tietoa ja ymmärrystä aiheesta (Harviainen ym. 2013, 10). Monet alan järjestöt ja muut toimijat, kuten *Ehkäisevä Päihdetyö EHYT Ry* ja *Pelastakaa Lapset ry*, ovat alkaneet puhua huolipuheen vastapainoksi julkisuudessa sen puolesta, että lasten ja nuorten media- sekä peliharrastusta käsiteltäisiin mediassa sensitiivisemmin (EHYT 2016; Kylmälahti & Vaaranen-Valkonen 2016). Lapsiasiavaltuutettu Tuomas Kurttila on puolestaan esittänyt, ettei vanhemmille luotaisi turhaa häpeää digitaalisten medialaitteiden käytöstä, sillä ne ovat osa perheiden arkea: esimerkiksi älypuhelin on viihteellisten sovellusten lisäksi väline erilaisten sähköisten palvelujen käyttöön (Grekula 2017). Vaikka mediakasvatukselle on kasvava tarve tämän päivän medioituneessa ja digitalisoituneessa ympäristössä, myös lasten ja nuorten kiinnostuksen kohteiden kunnioittaminen sekä teknologian arkistumisen huomioiminen ovat yhtä lailla tarpeen aihetta käsitellessä.

1.2 Lastenkirjallisuus ja teknologinen kehitys

Digitaalinen kulttuuri lastenkirjallisuuden osana on uusi ja tutkimusta vaativa ilmiö (Mustola 2014a, 18). Tällä hetkellä teknologiaan ja digitalisaatioon liittyvä lastenkirjallisuuden tutkimus on keskittynyt e-kirjallisuuteen ja lastenkirjan sähköistymiseen (esim. Manresa & Real 2016), mutta teknologia osana lastenkirjallisuuden sisältöä on jäänyt vähemmälle tarkastelulle. Kotimaisessa tutkimuksessa koko aihetta on kaiken kaikkiaan käsitelty vain vähän, ja tutkimus on painottunut digitaaliseen kirjallisuuteen (esim. Koskimaa & Lahdenperä 2017). Julkisen keskustelun polarisoitumisen ja huolinäkökulman korostumisen takia pidän kuitenkin erittäin tärkeänä kiinnittää huomiota siihen, miten digitaalisen median ja teknologian käyttöä käsitellään

lastenkirjallisuudessa ja millaisia merkityksiä siihen liitetään. Erityisen tärkeää tämä on kuvakirjojen kohdalla, sillä kuvakirjat suunnataan yleensä pienille, alle kouluikäisille lapsille, joiden median ja teknologian käyttö nykyisissä määrin on vielä verrattain tuore ilmiö.

Digitalisaatiosta huolimatta perinteinen lastenkirjallisuus näyttäisi pitävän pintansa Suomessa, ja pienille lapsille tarkoitettujen perinteisten iltasatujen tai kuvakirjojen lukeminen suomalaisissa kodeissa ei ole toistaiseksi vähentynyt internetin ja kosketusnäyttölaitteiden käytön yleistymisestä huolimatta (Suoninen & Kotilainen 2014). Kuvakirjaa mediakasvatuksen välineenä ei ole tutkittu, vaikka tutkimusaineistoon kuuluu kuvakirjoja, jotka ovat selvästi tietoisia mediakasvatuksesta ja siihen liittyvistä kysymyksistä. Tutkielmani voikin tarjota välineitä laajempaan tutkimukseen kuvakirjasta suhteessa pienten lasten mediakasvatukseen. Valtaosa aineistosta käsittelee tai ainakin sivuaa niitä kysymyksiä, jotka ovat tällä hetkellä ajankohtaisia perheissä ja varhaiskasvatuksessa.

Tutkimusaineisto sisältää kuitenkin myös sellaisia kirjoja, joissa media ja teknologia ovat osa fiktiivistä tarinamaailmaa mutta eivät varsinainen aihe. Tämän taustalla oli mediakasvatuksen sijaan kiinnostus siihen, näkyykö teknologian arkistuminen myös kuvakirjojen arkisissa tarinamaailmoissa. Tänä päivänä jo pienetkin lapset käyttävät erilaisia laitteita päivittäin, mutta kuvakirjojen lapsihahmojen kohdalla tämä näyttäisi olevan harvinaista, vaikka esimerkiksi pelaaamista käsittelevien kirjojen määrä kasvaa hiljalleen koko ajan. Olisi tarpeen pohtia sitä, miksi näin on. Teknologiaa keskeisenä aiheena tai muuten luontevasti käsitteleviä lasten- ja nuortenkirjoja on edelleen olemassa verrattain vähän, ja niitä on syntynyt lähinnä tiettyjen genrejen (esimerkiksi sarjakuvan tai dystopiakirjallisuuden) sisällä (Warnecke 2016, 107). Myös mediakasvatukseen on alettu kaivata näkökulmia, jotka huomioisivat lasten ja nuorten arjen sekä arkisen mediankäytön – siis median ja teknologian normaalina osana arkea (Vilmilä 2015).

Teknologiaa lasten- ja nuortenkirjallisuudessa on aiemmin tutkittu lähinnä *posthumanistisen* tutkimuksen piirissä. Viittaan tutkielmassani posthumanismilla niihin 1990-luvulta alkaen muotoiltuihin teorioihin, jotka pyrkivät uudelleenmäärittelemään perinteisen humanistisen

ihmiskäsityksen vastaamaan modernia digiaikakautta (Flanagan 2014, 11).² Aiempi posthumanistinen tutkimus teknologiasta lasten- ja nuortenkirjallisuudessa on painottunut erityisesti nuorten tieteiskirjallisuuteen. Posthumanistinen kirjallisuudentutkimus on ollut kiinnostunut esimerkiksi identiteetin kysymyksistä suhteessa teknologiseen kehitykseen. Näitä identiteetin ja teknologian kysymyksiä on tarkastellut muun muassa feministiseen ja posthumanistiseen lastenkirjallisuuden tutkimukseen suuntautunut Victoria Flanagan, jonka teoksessa *Technology and Identity in Young Adult Fiction: The Posthuman Subject* (2014) käsitellään teknologian ja ihmissubjektien risteymiä tai teknologiaa nuorten henkilöhahmojen toimijuuden vahvistajana.

Posthumanismi pyrkii laajempaan tutkimussuuntaukseen kyseenalaistamaan ihmisen erityisaseman, sillä posthumanistisesta näkökulmasta ihmistä ei määritellä vastakohtaisessa suhteessa ei-inhimilliseen eikä ihmistä pidetä ylivermaisena älyllisiltä, sosiaalisilta tai muilta ominaisuuksiltaan verrattuna esimerkiksi eläimiin tai koneisiin (Lummaa & Rojola 2015, 14). Posthumanistisen ajattelun juuret ovat 1900-luvun puolivälin kybernetikkakeskustelussa sekä Michel Foucault'n, Jacques Derridan ja Donna Harawayn kirjoituksissa (mt., 14–16), mutta tutkimussuuntauksena se on alkanut vakiinnuttaa asemaansa vuosituhannen vaihteessa. Yhtenä teknologiasuuntautuneen posthumanismin avainteoksena voidaan pitää N. Katherine Haylesin teosta *How We Became Posthuman* (1999), jossa Hayles erottelee inhimillisen ja postinhimillisen subjektiuden toisistaan. Näistä jälkimmäinen syntyy teknologisessa murroksessa informaatioteknologioiden vaikutuksen myötä. (Mt., 17.)

Teknologiasuuntautunut posthumanistinen tutkimus tarkastelee siis muuttuvaa ihmisyyttä teknologiseen kehitykseen suhteutettuna, mutta tämä tutkielma painottaa teknologiaa arkisena ja ubiikkina, eli kaikkialla läsnä olevana, osana lasten ja lapsiperheiden elämää. Tutkielmani ei siten ole posthumanistista tutkimusta, vaikka nojaankin analyysissani paikoin posthumanismin piirissä lasten- ja nuortenkirjallisuudesta tehtyyn tutkimukseen. Posthumanistisen ajattelun tavoin pyrin kyseenalaistamaan totunnaisia vastakkainasetteluja, ja olenkin eri-

² Posthumanistisen teorian piiriin lukeutuu myös muita tutkimussuuntauksia, kuten eläintutkimusta (esim. Lummaa & Rojola 2015).

tyisen kiinnostunut teknologiaan liitetyistä huolista, peloista ja niiden alkuperästä. Edellä mainitsemani Flanagan on nojannut tutkimuksessaan Noga Applebaumiin (2010), joka puolestaan on esittänyt lastenkirjallisuuden olleen erityisen teknologiavastaista 1980-luvulta lähtien joutuessaan muun muassa teknologiaan yhteiskunnallisessa keskustelussa liitetyistä uhkakuvista. Tämä on näkynyt kirjojen aihevalinnoissa ja käsittelytavoissa esimerkiksi hyperteknologisina, dystooppisina tulevaisuudenkuvauksina (Flanagan 2014, 2). Kuten olen tässä johdannossa esittänyt, nämä teknologiaan liitetyt huolet ja uhkakuvat ovat ajankohtaisia edelleen – ja mahdollisesti ajankohtaisempia kuin koskaan ennen, sillä mediakasvatuksen tutkimuksessa on havaittu viitteitä esimerkiksi vanhempien mediaan ja teknologiaan kohdistaman huolen näkymisestä tutkimuksessa aiempaa runsaammin (Noppari 2014, 123).

Noga Applebaum on käsitellyt tutkimuksessaan lyhyesti myös kuvakirjallisuutta. Applebaumin (2010, 155) mukaan esimerkiksi tietokoneita löytyy kuvituksen tasolta harvoin muista kuin selalaisista kuvakirjoista, jotka käsittelevät teknologiaa aiheena. Myös teknologiaa käsittelevissä kuvakirjoissa Applebaum (mt., 156) katsoo olevan yleistä esittää teknologia uhkana lasten sosiaalisille taidoille ja perhesuhteille. Käytännössä näissä kirjoissa kuvataan esimerkiksi tietokoneen käyttöä haittoja liioitellen tai apokalyptisia uhkakuvia maalailien. Tietokoneita kuvataan addiktoivina ja niiden esitetään olevan uhka ihanteellisena pidetylle lapsuudelle. Applebaumin ja Flanaganin huomiot kytkeytyvät selvästi media- ja pelikasvatuksen asiantuntijoiden näkemykseen siitä, että lasten tieto- ja viestintäteknologian käyttöä käsitellään usein huoli edellä.

Applebaumin näkökulma kytkeytyy myös lastenkirjallisuuden idyllisyyteen ja romanttiseen lapsi-ihanteeseen, josta tutkimuksesta on puhuttu Jacqueline Rosen psykoanalyysiin nojauvasta teoksesta *The Case of Peter Pan or the Impossibility of Children's Fiction* (1984) saakka. Rosen mukaan lastenkirjallisuus on itsessään jo mahdottomuus: lastenkirjallisuus ei voi koskaan olla *lasten* kirjallisuutta, vaan se heijastelee aikuisen lapsuuskäsitystä sekä lapsen kohdistuvaa halua. Rose (1993, 8–9) väittää lastenkirjallisuuden toistavan jatkuvasti rousseaulaista käsitystä lapsesta alkukantaisen viattomana ja puhtaana luonnonlapsena, vaikka lastenkirjallisuus näyttäisikin näennäisesti kehittyneen traditionsa varhaisvuosista.

Roseen nojaten Noga Applebaum katsoo myös teknofobian (*technophobia*) olevan selvästi kytköksissä romanttiseen lapsi-ihanteeseen sekä aikuisten haluttomuuteen ymmärtää lapsuuden muutosta:

I perceive the increasing technophobia in children's literature in general, and in Young SF in particular, to be a manifestation of the enduring allure of the myth of childhood innocence and its relation to Romantic notions with regard to the role of nature in children's lives. The persistent attempts to hold on to such sentimental constructions of childhood are a form of resistance to the changing face of childhood and technology's contribution to this change. (Applebaum 2010, 15.)

Teknofobian voi lyhyesti määritellä käsitykseksi teknologiasta potentiaalisesti vaarallisena lapsille, ja se liittyykin olennaisella tavalla ajankohtaiseen huolipuheeseen. Applebaum (2010) kirjoittaa muun muassa aikuisten huolesta lasten ja nuorten turvallisuuden puolesta verkko-ympäristössä. Koska puhun tässä tutkielmassa lähinnä alle kouluikäisistä lapsista, heitä koskevia potentiaalisia vaaroja näyttävät julkisen keskustelun perusteella olevan esimerkiksi lasten puheenkehityksen viivästyminen, leikin väheneminen, vanhempien poissaolevuus ja perheiden vuorovaikutuksen kärsiminen, lasten levottomuuden lisääntyminen, liiallinen ruutu-aika sekä peliriippuvuus. Tässä keskustelussa teknologia uhkaa lapsuutta ja lapsiperheitä mitä erilaisemmilla tavoilla, ja lisäksi se näyttäytyy uhkana myös muille ajanviettotavoille, kuten lukemiselle ja liikunnalle.

Lastenkirjallisuuden idyllisyys ja romanttinen lapsi-ihanne kytkeytyvät olennaisesti myös lastenkirjallisuuden *didaktisuuteen* eli opettavaisuuteen. Vaikka olen puhunut mediakasvatuksen merkityksestä muuttuvassa yhteiskunnassa, on tarpeen huomauttaa, että opettavaisuus on ristiriitainen aihe tutkimusalan sisällä. Opettavaisuus on valistusajan perintö kuvakirjalle, ja esimerkiksi filosofi John Locke korosti lukemisen merkitystä oppimiselle (Happonen 2007, 43). Didaktisuus kuului leimallisesti varhaiseen lastenkirjallisuuteen, ja vielä 1800-luvulla lapsia kasvatettiin Heinrich Hoffmanin *Jörö-Jukan* (1845)³ kaltaisilla kauhutarinoilla. Moralisti-

³ Heinrich Hoffmannin alkuperäisteos on suomennettu lukuisia kertoja erilaisin alaotsikoin, minkä vuoksi viitataan siihen tutkielmassani selkeyden nimissä vain *Jörö-Jukkana* (saks. *Der Struwwelpeter: Lustige Geschichten und drollige Bilder für Kinder von 3 bis 6 Jahren*, 1845).

suus ja opettavaisuus näkyivät lastenkirjallisuudessa vielä pitkälle 1900-luvulle saakka, ja pyrkimys lasten sosiaalistamiseen osaksi yhteiskuntaa ja kulttuuria on erottamaton osa lasten- ja nuortenkirjallisuutta vielä tänäkin päivänä.

Lastenkirjallisuus on siis aikuisille ja näiden intentioille alisteista kirjallisuutta, ja lisäksi lastenkirjojen tuotanto ja markkinointi on suunnattu perustavasti *aikuisille*, sillä lastenkirjojen ostajat ovat kasvattajia, vanhempia, kirjastonhoitajia. Lastenkirjallisuuden tulee siten vastata sitä mielikuvaa, joka aikuisilla on kirjallisuudesta, jota lapset haluavat tai heidän tarvitsee lukea. Lastenkirjallisuuden tekijät ja tuottajat ovat merkittävimmissä roolissa siinä, millaista lastenkirjallisuutta julkaistaan. (Nodelman 2008, 4–5.) Siten myös mediakasvattava intentio lastenkirjallisuudessa on aina lähtöisin aikuisista, ja sama koskee niitä tapoja, joilla teknologiaa lastenkirjallisuudessa käsitellään. Tämä näkökulma on syytä pitää mielessä lastenkirjallisuudesta ja mediakasvatuksesta puhuttaessa.

Noga Applebaumin (2010, 157, 2) mukaan teknologiaa käsittelevien kuvakirjojen taustalta voi selvästi huomata aikuisten – lastenkirjallisuuden portinvartijoiden – negatiivisten asenteiden vaikutuksen kirjojen sisältöön. Samaan aikaan kustantajat kuitenkin tiedostavat teknologian kiinnostavan lapsia ja vetävän heitä puoleensa. Käytännössä tämä näyttäisi tuottavan lasten luettavaksi kuvakirjoja, jotka käsittelevät lapsia kiinnostavaa aihetta aikuisten näkökulmasta käsin. Lisäksi Applebaum (mt., 159–160) esittää aiempaan tutkimukseen nojaten nuorten lukijoiden huomaavan tämän, ja teknofobisen asenteen voivan jopa vaikuttaa negatiivisesti lasten ja nuorten lukemisharrastukseen. Applebaumin mukaan aikuisten tulisi pyrkiä ylittämään sukupolvien välinen kuilu ja tarjota nuorille lukijoille monipuolisempia kaunokirjallisia näkökulmia teknologiaan. Vaikka suhtaudun joihinkin Applebaumin pitkälle meneviin päätelmiin kriittisesti, olen pyrkinyt osoittamaan tässä johdannossa, miksi lasten teknologian käyttöä olisi tarpeen käsitellä muutenkin kuin siihen liittyviä huolia korostaen. Pidän erityisen tärkeänä Applebaumin huomiota siitä, kuinka teknologiaan kielteisesti suhtautuva lastenkirjallisuus sivuuttaa teknologian merkityksen tämän päivän lasten tulevaisuudelle: ”Technophobic literature written for young people exposes a worrying trend as it disempowers its young readers by reinforcing adults’ agenda that the technologies these readers are likely to depend on in the future are potentially dangerous rather than beneficial.” (Mt., 15.)

Kuten tässä tutkielmassa, myös Applebaumin tutkimuksessa on löydetty myös poikkeuksia teknologiavastaiselle esittämiselle. Flanagan (2014, 2) on puolestaan esittänyt positiivisempien ja sallivampien teknologiarepresentaatioiden lisääntyneen lasten- ja nuortenkirjallisuudessa 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolivälistä lähtien. Tämä johtunee teknologian arkipäiväistymisestä ja siitä, että lapset ja nuoret käyttävät teknologiaa yhä enemmän viihteellisesti ja vapaa-ajalla. Kaiken kaikkiaan Applebaumin aiempi tutkimus muodostaa pohjan sille, miten lähdän tutkielmani aineistoa käsittelemään. Käytän teknofobian käsitettä rinnakkain huolipuheen ajatuksen kanssa, vaikka korostan jälkimmäistä sopivampana lähestymistapana oman arkista teknologiaa tarkastelevan näkökulmani kannalta.

1.3 Kuvakirjatutkimus ja kuvakirjan ikonoteksti

Teknologiaa ja lasten mediankäyttöä aiheena käsitteleviä kuvakirjoja on julkaistu vielä verrattain vähän, vaikka yleensä lasten- ja nuortenkirjallisuus tarttuu herkästi ajankohtaisiin ilmiöihin (Heikkilä-Halttunen & Rättyä 2003, 7). Lisäksi vielä tänäkin päivänä fiktiivisiä arkimaailmoja esittävät kuvakirjat näyttävät jättävän arkisen teknologian pois kuvituksesta ja tarinasta, vaikka se voisi yhtä lailla olla osa lapsihahmojen arkea ja kuvakirjan esittämää ajankuvaa. Sama näyttäisi koskevan muutakin lastenkirjallisuutta (Smith & Arizpe 2016, xiii), vaikka esimerkiksi pelaamista käsittelevien kirjojen määrä kasvaa hiljalleen. Älypuhelimet, tietokoneet ja muu teknologia ovat löytäneet tiensä myös joidenkin kuvakirjojen sivuille, ja käsittelen tutkielmassani joitain näistä kuvakirjoista.

Tarkastelen tutkielmassani sitä, miten aineistossa käsitellään teknologiaa ja miten siihen liitettyjä merkityksiä tuotetaan. Tämän temaattisen tason tavoittaminen vaatii tuekseen tarkempaa analyysia, jossa nojaan erityisesti aiempaan tutkimukseen kuvakirjan lajikonventioista ja kuvakirjasta esitysmuotona. Keskeisimpänä lähteenä kuvakirjan analyysiin käytän Maria Nikolajevin ja Carole Scottin teosta *How Picturebooks Work* (2001), jota voidaan pitää tutkimusalan perusteoksena. Viitataan kuvakirjoilla tutkielmassani lapsille suunnattuihin, verrattain lyhyisiin kuvitettuihin kirjoihin, joissa kuvitus täydentää tai laajentaa tekstiä ja joissa on kuvitusta jokaisella aukeamalla. Kuvakirjan ja kuvitetun kirjan välinen raja ei ole tarkkaan määriteltävissä. Kirjallisuudentutkija Kai Mikkosen (2015, 330) mukaan ”kuvakirjaksi käsitetään yleensä teos, jossa on paljon kuvia ja jossa kuvilla on laadullisesti ja sisällöllisesti tärkeä tehtävä”. Määritelmä on suhteellinen, mutta toisaalta se määrittelee kuvakirjan sen mukaan,

onko kuvituksella merkitystä teoksen kokonaisuudelle eikä nojaa siten pelkästään kuvituksen määrään.

Tutkielmani metodisena lähtökohtana on kuvakirjan erityisluonne kuvan ja sanan yhdistelmänä, sillä kuvan ja sanan välisen vuorovaikutuksen on sanottu olevan kuvakirjan keskeinen ilmaisukeino (Mikkonen 2005, 329). Pohjoismaisessa kuvakirjatutkimuksessa onkin tyypillisesti nojattu ruotsalaisen Kristin Hallbergin (1982, 165) määritelmään *ikonotekstistä*, jolla viitataan kuvakirjaan kahden semioottisen järjestelmän vuorovaikutuksena: sanallisen, konvention perustuvan merkkikielen ja kuvallisen, ikonisen merkkijärjestelmän (Happonen 2007, 12; Kokko 2012, 23). Näiden elementtien välisen dynamiikan tarkastelu on yleistynyt tutkimuksessa Nikolajevan ja Scottin teoksesta lähtien.⁴ Kotimaisessa tutkimuksessa kuvan ja sanan välistä vuorovaikutusta kuvakirjassa ovat tarkastelleet muun muassa Tove Janssonin muumiteoksia tutkinut Sirke Happonen (2007) ja lapsen surun esittämistä tutkinut Mirja Kokko (2012).

Kirjallisuudentutkimuksessa käytetään usein *intermediaalisuuden* käsitettä kuvaamaan eri medioiden väliseen vuorovaikutukseen perustuvaa teosta. Intermediaalisuus voidaan määritellä tarkemmin yhdeksi intertekstuaalisuuden eli tekstienvälisyyden alalajiksi, jolloin se mielletään enemmän eri medioiden väliseksi viittaussuhteeksi eikä niinkään niiden yhdessä muodostamaksi kokonaisuudeksi. (Wagner 1996, 17; Mikkonen 2005, 9.) Tästä syystä pidän ikonotekstin käsitettä käyttökelpoisempana kuvakirjan tarkastelussa, sillä se määrittelee kuvakirjan kokonaisuudeksi, jossa teksti ja kuvitus merkitsevät sekä erillisinä elementteinä että vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Keskeisin tutkimusmenetelmäni on siis kuvakirjan kuvituksen, tekstin ja näiden välisen vuorovaikutuksen yhdessä tuottamien merkitysten tarkastelu.

Nikolajeva ja Scott (2001, 2) ovat verranneet kuvakirjan lukemista *hermeneuttisen kehän* kaltaiseen prosessiin, jossa lukija liikkuu kuvasta tekstiin ja takaisin kuvaan. Tässä prosessissa teksti luo tulkinnallisia odotuksia kuvalle ja kuva taas tekstille eräänlaisessa laajenevassa lukemisen ja tulkitsemisen kehässä. Käytännössä ikonotekstin tarkastelu tarkoittaa siis analyysini

⁴ Kuvakirjatutkimuksen piirissä on aiemmin tehty erilaisia typologioita siitä, millaisessa suhteessa kuva ja sana voivat kuvakirjassa olla (esim. Rhedin 1992; Nodelman 1988; Nikolajeva & Scott 2001). En juurikaan käsittele tutkielmassani näitä luokituksia, koska kuvan ja sanan dynamiikka ei ole varsinainen tutkimuskohteeni.

etenemistä tekstistä kuvitukseen ja takaisin hermeneuttisen kehän kaltaisessa tulkintaprosessissa, jossa teksti täydentää kuvituksen merkitystä ja kuvitus tekstin merkitystä. Näin teoksen kokonaistulkinta perustuu kuvan ja sanan vuorovaikutuksen luomalle kokonaisuudelle, jossa kuvitus sekä tukee tekstiä että täydentää tämän merkityksiä. Tämä ei tarkoita täysin tasapuolista tekstin tai kuvituksen tarkastelua läpi tutkielman, vaan Sirke Happonen (2007, 13) tavoin keskityn analyysissa niihin elementteihin, jotka ovat käsiteltävän teoksen kohdalla tulkinnallisesti rikkaampia.

Kuvakirjan tutkimuksessa on aiemmin tehty rajanvetoa myös sen suhteen, pitäisikö kuvakirjaa käsitellessä korostaa sen narratiivista eli kertovaa merkitystä vaiko arvoa artefaktina ja taiteena (Happonen 2007, 52–53). Tässä tutkielmassa käsittelen kuvakirjaa kertovana kokonaisuutena, jossa teksti välittää useimmiten kertovan äänen ja kuvitus havainnollistaa kertomusta (Mikkonen 2005, 369–370). Kuvituksen havainnollistavan tehtävän korostaminen esteettisen tarkastelun sijaan on ennen kaikkea metodinen valinta. Pyrin kuitenkin välttämään kuvakirjan tutkimuksessa joskus tavattavaa käsittelytapaa, jossa kuvitus ohitetaan tai toissijaistetaan tekstiin nähden (ks. Nikolajeva & Scott 2001, 3), sillä käsittelyssä käy ilmi, että kuvitus syventää ja laajentaa teknologiaan liittyviä merkityksiä olennaisesti aineiston kuvakirjoissa. Kuvituksen tarkastelussa käytän tukena myös Joseph Schwarczsin julkaisuaajankohtaansa nähden urauurtavaa teosta *Ways of the Illustrator* (1982) sekä kirjallisuudentutkija Kai Mikkosen teosta *Kuva ja sana* (2001).

Kuvakirjaa tutkittaessa on syytä muistaa myös kuvakirjallisuuden kohdeyleisön erityisyys. Lastenkirjatutkimuksessa käytetään yleisesti *kaksoisyleisön* käsitettä, josta Barbara Wall (1991) on johtanut *kaksoispuhuttelun* termin. Wallin erottelemilla puhumisen tasoilla viitataan siihen, kuinka kuvakirjat puhuttelevat kirjojen lapsi- ja aikuislukijoita eri tavoin: niin yhdessä, kuin toisistaan erillisinä yleisinä. Olennaista kaksoispuhuttelun ajatuksessa oman analyysini kannalta on se, että kuvakirjat on suunniteltu luettavaksi ääneen aikuiselta lapselle, ja kuvakirjojen tekijät näyttävät usein ottavan myös aikuisyleisönsä huomioon (Nikolajeva 2002, 85). Tarkoituksenani ei ole niinkään eritellä puhuttelun tasoja teoksista, vaan lähinnä muistaa lapsi- ja aikuisyleisöjen merkitys analyysissa silloin, kun puhun yleisöstä. Kuvakirjan yleisön erityisyys on syytä huomioida erityisesti siksi, että monissa kuvakirjoissa käsitellään myös ai-

kuisten teknologian käyttöä ja mediakasvatus koskettaa myös aikuisia. Viitataan yleisöllä tilannekohtaisesti joko varsinaiseen lukijaan tai kaunokirjallisen teoksen rakentamaan lukijaposition.

Käytän analyysin tukena jonkin verran ajankohtaisia aiheeseen liittyviä tekstejä, kuten artikkeleita ja mielipidekirjoituksia sekä kirjojen tekijöiden haastatteluita. Tarkoitukseni on havainnollistaa meneillään olevaa aikalaiskeskustelua sekä avata kirjojen tekijöiden intentiota niissä tapauksissa, joissa tekijät ovat kertoneet julkisuudessa teoksistaan ja näiden syntyprosessista. Viitataan paikoin joihinkin teknologiaa huolinäkökulmasta lähestyviin puheenvuoroihin, mutta nämä tekstit ovat vain yksittäisiä esimerkkejä, sillä lasten teknologian käyttöön liittyvää huolipuhetta on tähän mennessä tutkittu valitettavan vähän. Näin voin kiinnittää analyysin ympäröivään yhteiskunnalliseen tai kulttuuriseen keskusteluun, vaikka pääpaino analyysissä onkin varsinaisten kuvakirjojen tarkastelulla. Kirjailijahaastattelut ja muut tekstit eivät siis ole tutkimusaineistoa sinänsä, sillä erilaiset taustatekijät eivät sellaisenaan selitä kaunokirjallisia teoksia kokonaisuudessaan (Ihonen & Ihonen 2005, 18).

Tutkielmani on luonteeltaan poikkitieteellinen, koska taustoitan käsittelyäni muun muassa media- ja pelikasvatuksen tutkimuksella kirjallisuudentutkimuksen lisäksi. Pidän kirjallisuudentutkimuksen ulkopuolelle ulottuvan kontekstin huomioimista merkittävänä aiheeni vuoksi. Lisäksi eri medioissa näkyvä julkinen keskustelu ja jopa asiantuntijapuheenvuorot suhtautuvat usein kielteisesti lasten ja vanhempien teknologian käyttöön. Tämä teknologiaan liitetty diskurssi ei useinkaan huomioi lasten ja nuorten kokemusta, saati sitä digitalisoitunutta yhteiskuntaa ja kulttuuria, jossa lapset tänä päivänä kasvavat. Tässä kontekstissa kuvakirja on yksi niistä medioista, jotka osallistuvat teknologiaan liitettyjen merkitysten, vastakkainasettelujen ja huolien tuottamiseen kulttuurissamme.

1.4 Videopelit, koodaaminen, netti: mitä teknologia oikeastaan on?

Tutkielman keskeisimpiä käsitteitä on teknologia, jonka määritelmään perehdyn seuraavaksi vain lyhyesti. Tämä johtuu siitä, että tutkimus ei kohdistu aktuaaliseen teknologiaan vaan sen representaatioihin kirjallisuudessa. On silti syytä tarkentaa, mihin viitataan teknologialla ja mitä se tarkoittaa tutkimusaineistoon suhteutettuna. Sanakirjamääritelmän mukaan teknologia tarkoittaa oppia raaka-aineiden jalostuskeinoista, tekniikan teoriaa tai tekniikkaa (Kielitoimis-

ton sanakirja 2014a). Tekniikka voidaan puolestaan määritellä koneiden, välineiden ja menetelmien kehittämiseksi sekä käytöksi yleensä. Tekniikka viittaa myös teknisiin laitteisiin. (Kielitoimiston sanakirja 2014b.)

Tutkielmassani tarkoitan teknologialla pääsääntöisesti laitteita sekä niiden käyttöä mutta myös tietojenkäsittelyä. Tekniikka olisi siis oikeakielinen valinta tutkielmani keskeisimmäksi käsitteeksi, mutta arkikielessä teknologiaa on alettu käyttää tekniikan synonyyminä ja englannin kielessä *technology* tarkoittaa sekä teknologiaa että tekniikkaa. Digitaalisen teknologian sijaan voisin puhua myös tietotekniikasta tai tieto- ja viestintätekniikasta (*ICT, information and communications technology*), sillä se huomioi käsitteenä sekä varsinaiset laitteet että esimerkiksi tiedonsiirron ja tietojenkäsittelyn (Kielitoimiston sanakirja 2014c). Tietotekniikka on kuitenkin käsitteenä liian laaja tutkielmani tarkoitukseen, sillä näkymätön tai välillinen tietotekniikka liittyy niin sähköhammasharjoihin kuin kauppojen maksupäätteisiinkin, eikä näkökulmani vuoksi ole tarpeellista tarkastella tietotekniikkaa näin laajassa merkityksessä.

Käytän teknologiaa siis arkikielen tavoin ja valitsin sen tieto- ja viestintätekniikan sijaan kirjoitusteknisistä syistä. Viittaaan teknologialla lähinnä tietokoneen, älypuhelimien tai internetin kaltaisiin elektronisiin laitteisiin ja järjestelmiin. En kuitenkaan puhu pelkästä elektroniikasta, sillä se ei käsitteenä kata tiedonsiirtoa tai tietojenkäsittelyä eli esimerkiksi internetiä tai ohjelmointia. Lisäksi käytän määreenä digitaalisuutta, jolla viittaaan tutkielmassa suppeasti binäärijärjestelmään ja binääriseen elektroniikkaan. Digitaalisuuden ajatuksena on rajata käsittely uudempaan elektroniikkaan esimerkiksi radion sijaan. Teknologiasta puhuminen on luonteva jatke aiemmalle kirjallisuudentutkimuksen piirissä tehdylle tutkimukselle, jossa laitteet ja tekniikat on niputettu *technology*-nimikkeen alle. Erityisesti posthumanistisessa tutkimuksessa tietokoneet ja muu elektroniikka ovat osa teknologiaa yleensä, ja teknologia ymmärretään laajemmassa merkityksessä.

Käytän lisäksi käsitteitä teknologia ja *media* tutkielmassa päällekkäisinä ja limittäisinä, sillä niiden systemaattinen erottelu toisistaan on paikoin haastavaa. Tämä johtuu siitä, että mediakasvatukseen liittyvässä kirjallisuudessa ja muussa materiaalissa *medialla* viitataan sekä mediasisältöihin että mediavälineisiin (yks. *medium*). Mediatutkimuksessa puhutaan joskus myös viestintä- tai mediateknologioista, kun viitataan tarkemmin mediavälineisiin (esim. Kilpiö, Kurkela & Uimonen 2015), mutta en katso tämän erottelun olevan tarpeen tutkielmani puitteissa.

Vaikkapa pelaamista käsiteltäessä sekä alustalla että varsinaisella pelillä – siis laitteella ja sen sisällöllä – on käsittelyssä yhtä merkittävä rooli. Myös posthumanistisessa kirjallisuudentutkimuksessa puhutaan yleisemmin teknologiasta kuin mediasta, vaikka tarkoitettaisiinkin esimerkiksi internetiä tai sosiaalista mediaa.

Kohdistan tutkielmassa huomion erityisesti arkiseen ja konkreettiseen elektroniikkaan, kuten älypuheliin ja tietokoneisiin. Pääsääntöisesti viittaan teknologialla mediavälineisiin (esim. tietokone, pelikonsolit) ja medialla mediasisältöihin (esim. lastenohjelmat, videopelit) silloin, kun erittely on tarpeen. Tutkimusaineistossa käsitellään myös muita teknologiaan liittyviä aiheita, kuten ohjelmointia, ja onpa aineistoon päätyntä myös yksi robottiperhe. Lisäksi aineistoon kuuluu yksi televisiota ja lastenohjelmia käsittelevä kuvakirja, koska teos kytkeytyy luontevasti keskusteluun lasten ruutuajasta yleensä. Kaiken kaikkiaan teknologia on ymmärrettävä tutkielmani kohdalla arkikielisenä ja laveana käsitteenä.

1.5 Aineisto ja tutkielman rakenne

Valitsin tutkimusaineistoon kuvakirjoja, jotka käsittelevät digitaalista teknologiaa tai joissa teknologia on läsnä esimerkiksi kirjan kuvituksessa. Olen koonnut aineiston lähinnä erilaisten tietokantojen avulla, eli etsimällä teknologiaa käsitteleviä kuvakirjoja esimerkiksi kirjastojen tietokannoista tai *Amazon*-verkkokaupasta. Käyttämiäni hakusanoja ovat muun muassa *teknologia*, *tietotekniikka* tai *media* yhdessä *kuvakirjan* kanssa. Olen rajannut aineiston kirjoihin, jotka on julkaistu vuosina 2010–2016, jotta teokset kiinnittyisivät nykyiseen mediaympäristöön. Aineisto koostuu sekä kotimaisista että englanninkielisistä kuvakirjoista. Osa kirjoista on löytynyt aineistoon varsinaisia kirjoja selaamalla, minkä vuoksi aineisto voi olla puutteellinen. Tämä koskee erityisesti kirjoja, joissa teknologia on läsnä esimerkiksi kuvituksessa, sillä näiden löytäminen tiedonhaun menetelmin on haasteellista sen vuoksi, ettei kuvituksen yksittäisiä älypuhelimia tai tietokoneita yleensä nosteta kirjojen luettelointityössä esille.

Aineisto onkin valikoitunut osin sattumanvaraisesti eikä siten sisällä kaikkia edellä mainittujen vuosien aikana julkaistuja teknologiaa käsitteleviä kuvakirjoja. Myös monien kielialueiden kuvakirjat ovat jääneet tutkimukseni ulkopuolelle. En ole hakenut aineistoa kerätessä kylläntymispistettä vaan pikemminkin mahdollisimman monipuolista aineistoa. Aineisto on silti verrattain laaja monesta syystä. Ensinnäkin kuvakirjat ovat lyhyitä ja useimmiten vähän tekstiä sisältäviä teoksia, mikä mahdollistaa laajemman aineiston analyysin tutkielmani laajuuden

puitteissa. Toisekseen tutkimusaiheeni on suppea ja analyysini keskittyy teknologian ympärille. En siis analysoi teoksia laajemmin kuin on tutkimuskysymyksiini vastaamisen kannalta tarpeen. Katson laajan aineiston olevan tarpeen myös sen vuoksi, ettei aiheittani ole juurikaan tutkittu aiemmin ja tutkielmani voi siksi tarjota monenlaisia lähtökohtia lisätutkimukselle.

Tutkimusaineistoon sisältyy 14 kuvakirjaa. Osa aineiston kirjoista kuuluu kirjasarjoihin, ja osa kirjoista on julkaistu erikseen. Samasta kirjasarjasta tai samalta tekijältä ei ole valittu useita teoksia. Varsinaiset tietokirjat olen jättänyt pois aineistosta, mutta katson Linda Liukka *Hello Ruby* -kirjan sijoittuvan satu- ja tietokirjan välimaastoon. Aineiston laajuuden takia esittelen teokset vasta myöhemmissä luvuissa sitä mukaa kun otan teokset käsittelyyn. Selkeyden vuoksi jokaisessa alaluvussa käsitellään yksi kuvakirja. Koko aineisto on koottu sivun 18 taukukoon.

Olen jakanut aineiston analyysin neljään erilliseen lukuun. Aloitan käsittelyni tarkastelemalla kuvakirjan mahdollisuuksia toimia mediakasvatuksen välineenä, ja ensimmäinen luku toimii myös johdantona kuvakirjatutkimuksen menetelmiin sekä niihin teemoihin, jotka tulevat toistumaan koko tutkielmassa. Jo ensimmäisen luvun perusteella käy selväksi, että kuvakirjoissa ihanteellisen lapsuuden toteutuminen vaatii teknologian käytön rajoittamista joko osittain tai kokonaan. Toisessa luvussa tarkastelen lastenkirjallisuuden mediakasvattavaa potentiaalia kriittisemmin ja esitän, että kuvakirjojen huolipainotteinen asenne teknologiaan heijastelee huolipuheen lisäksi myös lastenkirjallisuuden moralistisen tradition perintöä.

Kolmannessa luvussa tutkin sitä, miten digitaalinen media ja teknologia näkyvät kuvakirjojen arkisissa tarinamaailmoissa yleisemmin. Myös näissä kuvakirjoissa teknologiaan vaikutetaan suhtautuvan varauksella, vaikka teknologia onkin niissä ensisijaisesti ajan henkeä ja ajankuvaa luova tarinamaailman elementti. Viimeisessä luvussa käsittelen kuvakirjoja, joiden katson merkityksellistävän teknologiaa sallivalla tai myönteisellä tavalla. Nämä tyttöerityisiksi tulkitsemiini kuvakirjat korostavat teknologian luovan käytön mahdollisuuksia ja lasten teknologista toimijuutta teknologiaan liittyvien uhkakuvien sijaan. Esitänkin feministisen kehyksen, johon liittyy esimerkiksi tyttöjen rohkaiseminen teknisille aloille, antavan kuvakirjalle vapauden käsitellä teknologiaa vapaana huolipuheesta. Tutkielmani lopuksi teen yhteenvedon sekä pohdin mahdollisuuksia jatkotutkimukselle.

Tekijä(t)	Teoksen nimi	Vuosi
Cordell, Matthew	<i>Hello! Hello!</i>	2012
Droyd, Ann	<i>Goodnight iPad: A Parody for the Next Generation</i>	2011
Havukainen, Aino & Toivonen, Sami	<i>Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen</i>	2013
Kivelä, Malin & Bondestam, Linda	<i>Bröderna Pixon och TV:ns hemtrevliga sken</i>	2013
Känkänen, Juhani	<i>Ilo irti, Apo Apponen!</i>	2016
Liukas, Linda	<i>Hello Ruby: Adventures in Coding</i>	2015
Löhönen, Vesa	<i>Pietu ja iskän ihmekänny</i>	2010
McDonnell, Patrick	<i>Tek: The Modern Cave Boy</i>	2016
Pelliccioni, Sanna	<i>Onni-poika tykkää pelata</i>	2015
Smith, Lane	<i>It's a Book!</i>	2010
Stanley, Diane	<i>Ada Lovelace, Poet of Science: The First Computer Programmer</i>	2016
Suhonen, Paola & Pirjo	<i>Erikoiskoiria Affe: Talviseikkailu Lapissa</i>	2015
Yaccarino, Dan	<i>Doug Unplugged</i>	2013
Zuckerberg, Randi	<i>Dot.</i>	2013

Taulukko 1. Koko aineisto.

2 Kuvakirjan ja mediakasvatuksen mahdollisuuksia

”Äitii! Olavii! Haloo!” Onni toistaa.

”Peliaika loppui”, Olavi huomaa.

”Mitä, nyt jo” äiti ihmettelee.

”Ja sitten kaikki pelihullut ulkoilemaan!” isi määrää.

(OTP, 29.)

Älypuhelimet, mobiilipelit, suoratoistopalvelut ja vastaavat digitaaliset viestimet tai mediasisällöt osa yhä nuorempien lasten elämää niin lasten omassa käytössä kuin koko perheen arjessa. Arjen digitalisoituminen ja medioituminen onkin lisännyt tarvetta yhä pienemmille lapsille suunnatulle mediakasvatukselle. Onko kuvakirjasta perheiden mediakasvatuksen välineeksi ja miten kuvakirja voi toimia mediakasvatuksen tukena? Määrittelin johdannossa mediakasvatuksen tarkoittamaan tämän tutkielman puitteissa mediavälineiden käyttöön liittyvää kasvatustyötä, jonka pyrkimyksenä on opettaa varsinaista välineiden käyttöä ja toimintaa sekä lisätä samalla ymmärrystä mediasisällöistä. Perinteisesti mediakasvatus on yhdistetty media-lukutaidon opettamiseen, mutta siihen liittyy myös pyrkimys lasten ja nuorten osallistamiseen ja aktiivisen toimijuuden tukemiseen. Yleisemmin määriteltynä mediakasvatuksen pyrkimyksenä on tukea kaikenikäisten toimijuutta osana tämän päivän tietoyhteiskuntaa. Tästä johdettuna mediakasvattavan kuvakirjan voi katsoa pyrkivän tarjoamaan kaksoisyleisölleen – lapsi- ja aikuislukijoille – välineitä viestintävälineiden käyttöön ja mediasisältöjen tulkitsemiseen. Mediakasvatus koskettaa kaikenikäisiä, ja kuvakirjoissa käsitelläänkin sekä lasten että aikuisten median ja teknologian käyttöä.

Tutkielmassani mediakasvatus liittyy olennaisesti digitaalisiin viestintäteknologioihin, mutta myös perinteisemmät mediat, kuten kirjallisuus, ovat läsnä aineistossa. Tähän lukuun valikointuneissa kuvakirjoissa vertaillaan kirjaa ja tietokonetta, ihmetellään isän uutta puhelinta, valitaan ulkoilu laitteiden sijaan ja neuvotellaan pelaamisen rajoista. Aloitan käsittelyn yhdysvaltalaisen Lane Smithin kuvakirjalla *It's a Book* (2010; jatkossa IB), joka leikittelee perinteisen ja digitaalisen median vastakkainasettelulla humorististen eläinhahmojen avulla. Toisessa alaluvussa tarkastelen Vesa Löhösen kirjaa *Pietu ja isän ihmekänny* (2010; jatkossa PII), jossa isän yli-innokkuus uuden puhelimen käytössä johtaa poliisin puhutteluun. Matthew Cordellin kuvakirjassa *Hello! Hello!* (2012; jatkossa HH) puolestaan lähdetään ulos leikkimään liiallisen ruu-

tuajan vastapainoksi. Lopuksi analysoin kotimaisen kirjailija Sanna Pelliccionin *Onni-poika* -sarjaan kuuluvaa kuvakirjaa *Onni-poika tykkää pelata* (2015; jatkossa OTP), joka tarttuu pelikasvatuksen ajankohtaisiin kysymyksiin ja päiväkotikäisten lasten pelaamiseen.

Seuraavaksi käsittelemäni neljä teosta eivät suinkaan ole tutkimusaineistoni ainoita mediakasvatuksen ajankohtaisia aiheita käsittelevät teoksia. Tämä luku onkin eräänlainen johdatus aineistoon, kuvakirjan tutkimukseen ja siihen, millaisesta näkökulmasta media- ja viestintäteknologiaa voidaan kuvakirjassa lähestyä. Samat teemat ja käsittelytavat toistuvat muussakin aineistossa, vaikka muut kuvakirjat on järjestetty eri otsikoiden alle. Tutkielmani ei edusta varsinaista mediakasvatuksen tutkimusta, vaan tarkastelen teknologiaan liitettyjen merkitysten rakentumista kuvan ja sanan vuorovaikutuksessa sekä näiden merkitysten suhdetta kuvakirjan oletettuun yleisöön. Viittaan lukijoilla lapsi- ja aikuislukijoihin siitä oletuksesta käsin, että vanhemmat lukevat kuvakirjoja kotona yleensä alle kouluikäisille lapsille. Mediakasvatuksen ajatus liittyykin siten tutkielmassani erityisesti teosten sanomaan ja siihen, mitä teokset voivat digitaalisesta mediasta ja teknologiasta opettaa.

2.1 Lukemisen ilo ja ruudun lumo vastakkain

Yhdysvaltalainen lastenkirjailija ja kuvittaja Lane Smith on monille tuttu *The Stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales* -kuvakirjan (1992) kuvittajana. *The Stinky Cheese Man* on yksi kuvakirjatutkimuksen lempiesimerkeistä postmoderneista kuvakirjan muodolla leikittelistä teoksista (esim. Mikkonen 2005, 362–367). Tässä kontekstissa ei ole yllättävää, että myös *It's a Book* on aiheellaan ilotteleva ja muotonsa tiedostava kuvakirja. Smith (2010) on kirjoittanut teoksen taustasta ja syntyprosessista kirjallisuusblogissaan, jossa hän kertoo, ettei teoksen taustalla ole syvällistä sanomaa tai pyrkimystä keskustelun herättämiseen. Sen sijaan digitaalisen ja traditionaalisen vastakkain asettaminen oli Smithin mukaan hauska lähtökohta teokselle:

Unlike Grandpa (me), today's kids are whip smart and tech savvy. I know eventually everything will be digital and kids won't even know from a regular old book and that's fine. Truthfully? The reason I made the book? Certainly not to "throw down the gauntlet" as one critic has stated. Naw, I just thought digital vs. traditional made for a funny premise. No heavy message, I'm only in it for the laffs. (Smith 2010.)



Kuva 1 (IB, 2-3)

Smithin teos asettaakin perinteisen ja digitaalisen median vastakkain huumorin keinoilla. Teoksen pääosassa ovat kolme eläinhahmoa: kannettavaa tietokonetta luontevasti käyttävä aasi, Robert Louis Stevensonin *Treasure Islandia* (suom. *Aarresaari*, 1883) lukeva gorilla sekä pikkuinen hiiri. Kirjan lähtöasetelma on nurinkurinen ja leikillinen, sillä aasihahmo ei kaikesta digiosaamisestaan huolimatta tiedä, mikä kirja on ja mitä sillä tehdään. Teoksen juoni etenee toiston kautta: aasi kyselee gorillalta kirjasta ja esittelee tietokoneensa ominaisuuksia, ja gorilla vastaa aasin uteluihin toteamalla toistuvasti, että kyseessä on kirja: "it's a book". Lopulta aasi tutustuu kirjaan ja päätyy uppoutumaan siihen tuntien ajaksi. Aasi ei silti näytä oppivan kirjan olevan olennaisesti kaikenlaisesta elektroniikasta poikkeava väline, sillä se lupaa lopuksi ladata kirjan, kunhan on lopettanut sen lukemisen.

Nikolajeva ja Scott (2001) ovat kiinnittäneet aiemmin huomion Gérard Genetteen (1997) nojaten siihen, kuinka merkittävässä roolissa paratekstit (otsikot, kansilehdet, nimiö sivut ym.) ovat kuvakirjassa. Kuvakirjan otsikko osallistuu yleensä olennaisesti kuvan ja sanan välisen vuorovaikutuksen rakentamiseen, sillä muiden kuvakirjan paratekstien tavoin se voi olla osa teoksen kerrontaa (Mikkonen 2005, 364, 369). *It's a Book* -nimi on teknologian esittämisen kannalta erityisen merkityksellinen, koska tietokonetta esitetään teoksessa kirjaan peilaten. Teoksen nimi luo myös odotuksia ja tulkinnallisen kehyksen teokselle: tässä kirjassa on kyse

kirjasta. *It's a Book* onkin tietoinen muodostaan kuvakirjana *The Stinky Cheese Manin* tavoin (ks. Nikolajeva & Scott 2001, 222-223). Teos on metafiktiivinen jo otsikoltaan, ja tällainen otsikoilla, kansilehdillä tai muilla parateksteillä leikkittely on tyypillinen keino metafiktiivisten elementtien luomiseen postmodernissa kuvakirjassa (mt., 25, 254). Teoksen hahmot esitellään kirjan nimiösivuilla (kuva 1), joilla hiiren, aasin ja gorillan yhteyteen liitetty teksti rinnastuu otsikkoon, joka on yhtä lailla liitetty esittämänsä asian yhteyteen eli kirjan sivuille: "It's a mouse. It's a jackass. It's a monkey. [It's a Book.]" (IB, 2-3.)

It's a Bookin teksti koostuu pääsääntöisesti hahmojen välisestä dialogista, joten kuvituksella on merkittävä rooli sekä kerronnallisesti että dialogin täydentämisessä. Vaikka kuvakirjan konventioihin kuuluu tyypillisesti se, että teksti välittää kertovan äänen ja kuvitus tarjoaa havainnollistavan näkökulman kertomukseen (Mikkonen 2005, 370), Smithin teoksen juoni rakentuu dialogin lisäksi kuvituksen muodostamaan kuvien sarjaan, joka esittää varsinaiset tapahtumat. Kuvitus välittää myös hahmojen mielialoja, asenteita ja jopa luonteenpiirteitä: esimerkiksi gorillan pää on kuvattu isokokoiseksi ja tätä korostetaan hahmon käyttämän pienen hatun avulla, jolloin muodostuu mielikuva gorillan älykkyydestä. Aasi esitetään puolestaan vanhanaikaista gorillaa vilkkaampana ja uteliaampana hahmona, sillä aasilla on usein hämmentynyt tai kiinnostunut ilme kasvoillaan ja se kyselee paljon. Hahmot merkityksellistyvät kuvituksen ja dialogin luomassa kokonaisuudessa.

Kokonaisvaikutelma hahmoista ja teoksen juonesta rakentuu teoksen kuvituksen ja tekstin muodostamassa kokonaisuudessa eli ikonotekstissä. Lukukokemuksessa muodostuva kokonaisuus puolestaan vaikuttaa siihen, miten lukija tulkitsee ikonotekstin osat. Nikolajeva ja Scott (2001, 2) viittaavatkin kuvakirjan lukemiseen "kuvan ja sanan välisenä liikkeenä, joka etenee eräänlaisessa jatkuvasti laajenevassa, merkitystä tuottavassa ketjussa" (Mikkonen 2005, 377). Esimerkiksi perinteistä kirjallisuutta lukevaan gorillaan liitetään älykkyys ja rauhallisuus, ja nämä merkitykset liittyvät teoksen ikonotekstissä yhteen sekä edelleen kirjallisuuden yleensä. Mutta millaisia merkityksiä teknologiaan liitetään teoksessa?

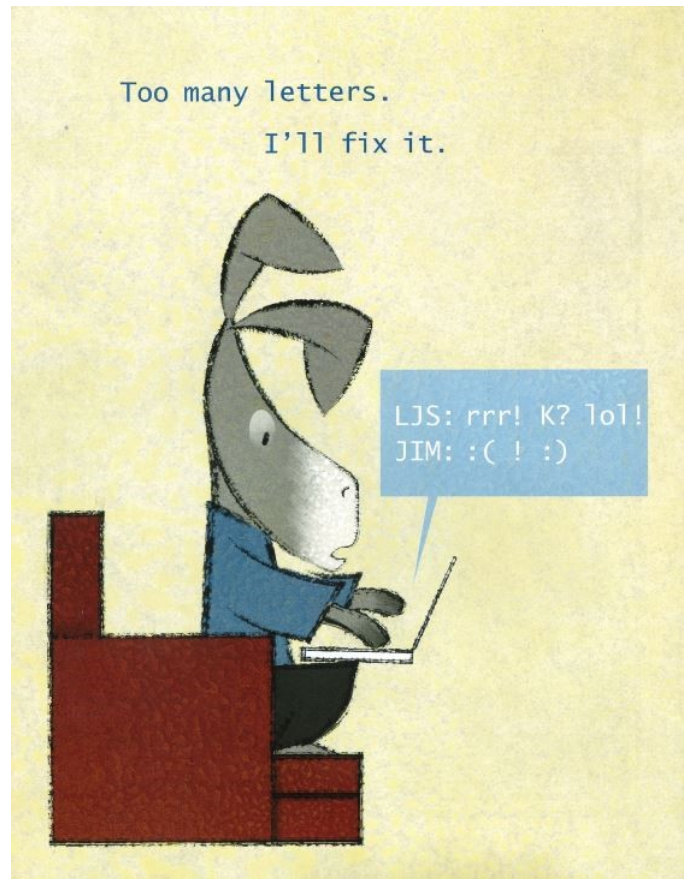
Smithin aasi osaa käyttää tietokonetta ja tuntee teknisen sanaston salasanoista wifiin, mutta ei ymmärrä kirjaa ja sen ominaisuuksia. Aasi onkin ärsyttävä ja utelias hahmo, joka ylpeilee tietokoneensa ominaisuuksilla:

[Aasi:] "Can you make the characters fight?"
[Gorilla:] "Nope. Book."
"Can it text?"
"No."
"Tweet?"
"No."
"Wi-Fi?"
"No." (IB, 10–11.)

Gorilla ja hiiri eivät puolestaan ymmärrä aasin kyselyä vaan tuskastuvat siihen. Hahmojen välinen kanssakäyminen on kuitenkin leikittelevää: esimerkiksi aasin kysymys siitä, missä gorillan hiiri on, saa humoristisen vastauksen hiiren löytyessä gorillan hatun alta (kuva 2). Tällainen kielikuvien esittäminen ikään kuin kirjaimellisesti kuvan tasolla on kuvakirjalle tyypillinen ilmaisukeino, joka leikittelee kuvan ja sanan vuorovaikutuksella (Nikolajeva & Scott 2001, 211).



Kuva 2 (IB, 9)



Kuva 3 (IB, 16)

Kuvakirjan muodolla leikittelyksi voi laskea myös aukeaman, joka esittää katkelman *Aarresaaresta* asiaankuuluvan kuvituksen ja eläinhahmojen kera. Aukeama esittää intermediaalisen kurkistuksen kirjan sivuille: kielellisesti ja visuaalisesti rikkaan kohtauksen, jossa Long John Silver uhkailee Jimiä laivan lähestyessä kaukaisuudessa. *Aarresaari*-katkelma saa merkityksensä vasta seuraavalla sivulla, jossa aasi typistää Jimin ja merirosvon välisen dialogin muutamaksi kirjaimeksi: "Too many letters. I'll fix it. [LJS: rrr! K? lol! JIM: :(! :)]" (IB, 16.) Näin digitaalinen viestintä hymiöineen vaikuttaa kaunokirjallisuutta suppeammalta viestinnän muodolta, ja aasi laiskalta viestijältä (kuva 3).

Tietokoneen ja netin vertaaminen *Aarresaaren* kaltaiseen seikkailukirjallisuuteen on myös nostalgiaa henkivä asetelma. Tässä asetelmassa *Aarresaari* on ajaton kaunokirjallisuuden klassikko, joka vie lukijansa aivan toisenlaiseen todellisuuteen: seikkailun, merirosvojen ja jännittävien käänteiden maailmaan. Internet puolestaan redusoituu lyhenteiksi ja hymiöiksi, tietokone teknisiksi termeiksi ja koviksi ääniksi. Tietokoneen käyttäminen on aktiivista toimintaa, jossa laitetaan hahmot tappelemaan keskenään, twiittaillaan, tekstailaan ja tuotetaan kovia

ääniä. Tätä vaikutelmaa korostavat kuvituksen elementit: erilaiset graafiset kuviot, onomatopoeettiset sanat ja nuotit ovat tyypillisiä, sarjakuvan konventioon nojaavia tapoja äänen visuaaliseen esittämiseen kuvakirjassa (Schwarcz 1982, 77–80). Esimerkiksi aasin pelatessa sen ja tietokoneen ympärillä näkyy tappelun ääniin liitettäviä symboleita (kuva 4). Erilaiset viivat ja muut symbolit voivat äänen lisäksi kuvata myös liikettä ja vauhtia (Nikolajeva & Scott 2001, 139), ja *It's a Bookissa* nämä merkitykset näyttävät yhdistyvän. Tietokoneeseen yhdistetään kuvituksessa siis erilaisten ärsykkeiden runsaus.

Vaikka aasi uppoutuu myöhemmin intensiivisesti gorillan seikkailukirjaan, lukeminen näyttäytyy teoksessa rauhallisena ja tuntikausia kestäväenä toimintana. Aasin lukeminen kuvataan *simultaanisuksession* (*simultaneous succession*) avulla, jossa aasin hahmo toistuu samalla alueella useita kertoja luoden ajallisen jatkumon vaikutelman. Simultaanisuksessio on keskiaikaisesta taiteesta lähtöisin oleva esittämisen tapa, joka esittää tyypillisesti ajan kulumista tai liikettä, ja joka on kuvakirjoille tyypillinen kerronnallinen keino. (Nikolajeva & Scott 2001, 140.) Aasin kohdalla simultaanisuksessiossa näytetään ajan kulumisen myös taustalla näkyvän kellon avulla, joka havainnollistaa aasin todella uppoutuvan kirjaan tuntien ajaksi. Tietokoneen käyttöön verrattuna lukeminen on hiljaista ja rauhallista toimintaa: se rauhoittaa vilkkaan aasin ja vaientaa tämän jatkuvan kyselyn.



Kuva 4 (IB, 10)

Tällainen kirjallisuuden lukemisen ja teknologian asettaminen vastakkain näyttäisi olevan myös mediakasvatuskeskustelussa läsnä oleva teema, josta on hiljattain puhunut esimerkiksi suomalainen lastenpsykiatri Jari Sinkkonen (Jansson 2017). Sinkkonen mukaan *YouTube*-videoiden kaltainen ”adhd-viihde” ei voi korvata kaunokirjallisuuden ja pitkien tarinoiden lukemista, eivätkä nämä muutaman minuutin mittaiset videot ole tarinallisia. Lisäksi Sinkkonen yhdistää lukemiseen erilaisia positiivisia vaikutuksia, kuten sanavaraston karttumisen ja oppimisen. Uutisen perusteella on vaikea sanoa, mihin tutkimuksiin Sinkkonen perustaa väitteensä⁵, mutta ”adhd-viihteestä” puhuminen merkityksellistää digitaalisia mediasisältöjä joka tapauksessa kielteisellä ja asenteellisella tavalla.

Smithin teoksen aasi on vilkas ja ärsyttäväkin hahmo, mutta Lane Smith (2010) piti kirjaansa tehdessään huolen siitä, ettei pilkkaisi kirjallaan lapsia. Eläinhahmojen käyttäminen mahdollistaa etäännyttämisen sukupuolen ja iän tapaisista piirteistä, joita yleensä liitetään henkilöhahmoihin (Nikolajeva & Scott 2001, 15, 92). Smithin alkuperäisessä suunnitelmassa aasin tilalla olikin lapsihahmo, mutta hän päätyi vaihtamaan sen eläimeksi. Eläinhahmot ovat varsin tavallisia kuvakirjoissa, sillä *antropomorfismi* eli inhimillisten ominaisuuksien liittäminen eläinhahmoihin on lastenkirjallisuudelle tyypillinen piirre, jonka juuret ovat todennäköisesti *faabelin* eli moraalisen eläintarinan traditiossa (Nodelman 2008, 320). Lastenkirjojen eläinhahmot voivat siis toimia kuin ihmiset: ne voivat esimerkiksi pukeutua vaatteisiin ja puhua ihmisten tavoin kuten Smithin teoksessa. Smithin teoksen eläimet pyrkivät siten mahdollistamaan kirjallisuutta lukevan hahmon ja tietokonetta käyttävän hahmon välisen vertailun kuvan ja sanan väliselle vuorovaikutukselle perustuvaan huumoriin nojaten.

Täysin kritiikittä Smith ei kuitenkaan teoksensa julkaisusta selvinnyt, sillä kuvakirjojen lapsista ja aikuisista koostuva kaksoisyleisö teki teoksen julkaisun yhteydessä itsensä varsin näkyväksi. Hiiren lohkaisema iskulause kirjan lopussa – ”It’s a book, Jackass” (IB, 29) – nostatti kirjan ilmestyttyä kohun kirjan sopivuudesta lapsille (Ebbert 2010). Kohu ei kuitenkaan noussut aasin

⁵ Uutisessa käytetään lähteenä toista Yle Uutisten artikkelia, jossa kerrotaan, kuinka lukutaidon heikkeneminen ei välttämättä liity netin käyttöön, vaikka näin yleisesti luullaankin. Jutun perusteella näyttää siltä, että esimerkiksi varhaiskasvattajat ja opettajat perustavat näkemyksensä lukutaidon heikkenemisen ja netin sekä älylaitteiden käytön yhteydestä arkisiin havaintoihin tutkimustulosten sijaan. Lisäksi Jyväskylän yliopiston tutkija Sari Sulkunen sanoo jutussa, ettei kirjojen lukeminen ole välttämättä sen ylevämpää kuin sähköisten materiaalien eikä lapsiin pitäisi lyödä leimoja. (Vilkman 2016.)

hahmon ”tyhmittelystä” sinänsä, vaan aikuiset suivaantuivat sanan *jackass* käytöstä kontekstissa, jossa se sai lapsille sopimattoman merkityksen haukkumasanana. Aasi-kohu olisi kuitenkin voinut nousta aivan muusta syystä, sillä teos yhdistää tietokoneen käyttöön ja sen käyttäjään vähemmän mairittelevia ominaisuuksia. Toisin sanoen aasi esitetään hölmönä. Vaikka tämä merkitys on etäännytetty eläinmaailmaan ja yhdistetty humoristiseen sekä lastenkirjallisuudelle tyypilliseen aasin hahmoon, teos yhdistää lukemisen älykkyyteen ja tietokoneen yksinkertaisuuteen. Erilaiset binäärioppositiot (aikuinen–lapsi, ihminen–eläin, makuuhuone–luonto jne.) ovat keskeinen lastenkirjallisuuden merkityksellistämisen tapa, ja tästä syystä lastenkirjallisuus tulee usein esittäneeksi maailman varsin yksinkertaisena ja mustavalkoisena. Tällaisissa lastenkirjoissa päädytään yleensä ylistämään toista vastaparia ja hylkäämään toinen. (Nodelman 2008, 228.) Sama näyttäisi pätevän Smithin kuvakirjaan, jossa klassinen seikkailukirjallisuus näyttäytyy tietokoneen käyttöä parempana ja merkityksellisempänä vaihtoehtona. On syytä huomata, että gorilla suuntaa teoksen lopussa kulkunsa kirjastoon hakemaan kirjoja eikä esimerkiksi tutustu vastavuoroisesti aasin tietokoneeseen ja opi uusia taitoja. Aasin tekniset taidot puolestaan typistyvät teoksessa pelkäksi pinnalliseksi kehuskeluksi.

2.2 Vanhassa vara parempi: retrofuturistinen ihmepuhelin

Kotimaisen lastenkirjailija Vesa Löhösen kuvakirja *Pietu ja isän ihmekänny* on erinomainen esimerkki siitä, kuinka nopeasti teknologiaa käsittelevät kirjat voivat vanhentua. Koska kirja on julkaistu hieman ennen älypuhelinien yleistymistä 2010-luvun aikana (esim. *Taloussanomien* 2014), siinä ”isän ihmekänny” on vielä vanhanmallinen kännykkä erillisine näppäimineen ja lisävarusteineen. Lasten- ja nuortenkirjallisuus tarttuu usein herkästi ajankohtaisiin aiheisiin, mutta joskus nämä aiheet myös vanhenevat nopeasti. Teknologisen kehityksen nopeus voikin olla yksi syy sille, miksi lasten- ja nuortenkirjailijat näyttävät arastelevan aiheeseen tarttumista. Vaikka kustantaja mainostaa kirjaa pikkuinsinöörien unelmakirjana (Karisto 2010), Pietun isän puhelin erikoisine toimintoineen näyttäytyynee tämän päivän lukijalle yhtä retrofuturistisena kuin agentti Maxwell Martin kenkäpuhelin 1960-luvun tv-sarjassa *Get Smart* (suom. *Salainen Agentti 86*).



Kuva 5 (PII, 4)

Pietu ja isän ihmekänny sijoittuu julkaisuajankohdaltaan aikaan ennen älypuhelimien valtakautta, ja omalla tavallaan se näyttäisi osallistuneen keskusteluun uudenlaisista puhelimista ja niiden ominaisuuksista. Kirjassa Pietun isä on hankkinut uuden puhelimen ja esittelee sitä seuraavasti: ”Tämä on viimeisintä mallia maailmassa. Tällä voi surffata, mesettää ja tsättäillä ja tässä on ainakin piljoonan pikselin pockulapakkula. Niin, ja purkinavaaja on myös ja kenkä-lusikka, jakopäänhihnan kiristin ja pesukoneeseen kadonneiden sukkien gee-pee-är-äs-yx-vee.” (PII, 3.) Kuvituksessa näkyy, että isän puhelimesta on ruudun ja näppäinten lisäksi myös erilaisia lisäosia, kuten korkkiruuvien, jakoavaimen ja pullonavaajan näköiset osat (kuva 5). Teoksen huumori toimii sekä kuvan että sanan tasolla, sillä tekstin ”pockulapakkulat” yhdistyvät kuvituksen esittämiin lisävarusteisiin.

Pietu ja kaverinsa Ytte-Mytte seuraavat isän esittelyä kiinnostuneina, mutta äidin mielestä uusi puhelin on turhake ja vanha puhelin olisi riittänyt isälle. Uusi puhelin aiheuttaa ongelmia isän innostuessa kuvaamaan olettamaansa murtovarasta. Isä ei ole lukenut puhelimen käyttöohjeita kunnolla ja räpsäisee vahingossa kuvan itsestään murtovarkaan sijaan. Lopulta Pietun isä päätyy paikallislehden etusivulle yöllisenä hiipparina, vaikka hänen tarkoituksenaan

oli auttaa poliiseja ottamaan murtovaras kiinni. Äiti pääsee lopuksi toteamaan isää puhuttelemaan tulleele konstaapelille, että ”mieheni muistikin juuri vanhan hyvän puhelimensa lipaston laatikossa” (PII, 25) muistutuksena siitä, että piti uutta puhelinta turhana alun perinkin. Konstaapeli velvoittaa Pietun isän lukemaan jatkossa käyttöohjeet huolellisesti, mutta kommelluksen varsinainen opetus vaikuttaa olevan se, että vanhan puhelimen kanssa koko tapahumasarjalta oltaisiin vältytty ja uusi puhelin on kuin onkin turhake. Lisäksi teknologiaa olisi syytä käyttää vastuullisesti. Mitään vakavaa isän kommelluksista ei kuitenkaan seuraa, vaan murtovarkaaksi epäilty leipuri toimittaa lopuksi koko perheelle ison pussillisen possumunkkeja.

Turhakkeeseen viittaa myös uuden puhelimen mallin nimi *X-Phone 123 Humbuuk* sekä käyttöohjekirja, jonka kannessa lukee ”humbuuk manual” (PII, 6). Sana *humpuuki* tarkoittaa sekä huijausta että leikillisemmin hölynpölyä, ja *Pietu*-kirjassa nämä merkitykset näyttävät yhdistyvän. Teoksessa on muutenkin runsaasti leikkittelyä ja sanaleikkejä, jotka liittyvät kirjallisina piirteinä *nonsenseen*. Tällaisen nurinkurisen huumorin on esitetty vetoavan erityisesti lapsiin. (Laakso 2014, 59, 71.) Teoksessa lapsihahmot huomaavat puhelimen absurdit ominaisuudet ja koettavat saada isältä lisätietoja jakopäänhihnasta. Isä ei lopulta tiedä kuitenkaan edes sitä, voiko puhelimella soittaa ja miten se oikein tapahtuu. Nykyteknologia saakin tässä kokonaisuudessa tyhjänpäiväisen merkityksen: laitteissa voi olla hienolta kuulostavia ominaisuuksia, mutta näistä ei juurikaan ole hyötyä eikä iloa käyttäjilleen.

Lane Smithin kuvakirjan tavoin myös *Pietu ja isän ihmekänny* asettaa uuden teknologian vastakkain perinteisen kanssa ja esittää siten lastenkirjalle tyypillisen vastaparin. On kuitenkin mielenkiintoista huomata, että jo seitsemän vuotta teoksen julkaisun jälkeen siinä esitetty ”viimeisin malli maailmassa” ei olekaan kovin moderni, kuten heti käsittelyni alussa esitin.⁶ Mutta perinteistä ei edusta pelkästään vanha puhelin vaan myös taskulampuin leikittävä lamppuska-leikki ulkona: ”Ajatus lamppuskasta tai mistä tahansa muusta kuin puhelimen käyt-

⁶ Myöskin pohdinta siitä, ovatko puhelinten erilaiset lisätoiminnot tarpeen, vaikuttaa vanhanaikaiselta, sillä älypuhelinsovellukset ovat nykyisin arkipäivää. Vastaava aikalaispuheenaihe voisi tänä päivänä olla esimerkiksi esineiden internetin (*IOT, Internet of Things*) ympärillä käytävä keskustelu sen tarpeellisuudesta ja mahdollisista seurauksista.

töohjekirjojen lukemisesta kuulosti [isästä] sillä hetkellä oikein hyvältä” (PII, 5). Leikki siis vapauttaa isän puhelimen käyttöohjeiden lukemisesta. Lamppuska on lapsista jännittävää, ja vieläkin jännittävämpi on isän kertomus ulkoleikin aikana bongaamastaan murtovarkaasta sekä tämän varjostamisesta. Lisäksi lamppuskan ohjeet on painettu kirjan molempiin sisäkansiin, kenties kannustamaan lukijoita ulos leikkimään kirjan innostamina. Jos ajatellaan sisäkansien luovan paratekstinä tulkinnallisen kehyksen koko teokselle, taskulamppu ja lamppuska-leikki näyttävät menevän teoksessa pockulapakkuloiden, mesettämisen ja muun humpuukin edelle.

2.3 Pastoraalinen idylli teknologian vastapainona

Leikki ja ulkoilu teknologian vastakohtana näkyvät myös Matthew Cordellin kuvakirjassa *Hello! Hello!*, jonka päähenkilö Lydia suuntaa pihalle kyllästyttyään tietokoneeseen, peleihin ja lastenohjelmiin. Kuvakirjan keskeinen teema on kommunikaatio ja yhteyden hakeminen toisiin ihmisiin, sillä teknologia näyttää eristävän teoksen maailmassa perheenjäsenet toisistaan. Lydian isä keskittyy puhelimeensa, veli tablettiin ja äiti on tietokoneella. Tuulen mukana leijailleva lehti houkuttelee Lydian ulos raollaan olevasta ovesta, ja ulkona Lydia kohtaa kesäisen luonnon, ötököitä, eläimiä ja jopa dinosauruksen. Leikki keskeytyy puhelimen soimiseen, sillä aiemmin omiin laitteisiinsa keskittynyt perhe on huolestunut huomattuaan Lydian kadonneen. Lopuksi Lydia saa houkuteltua myös perheensä pois teknologian äärestä ja ulos luontoon.

Cordellin teos vertailee ulko- ja sisätilaa ja esittää ulkoilman idyllisenä: ulkona on aurinkoista ja värikylläistä verrattuna harmaaseen ja tyhjään sisätilaan. Tällainen ulkomaailman esittämisen tapa on lastenkirjallisuudelle varsin tyypillinen. Aikuisten problematiikkaa lastenkirjallisuudessa teoksessaan *The Hidden Adult* (2008) käsitellyt lastenkirjallisuuden tutkija Perry Nodelman on esittänyt lastenkirjallisuuden olevan tavallaan utopistista kirjallisuutta, joka kuvaa todellista elämää viattomampaa, luonnollisempaa ja yksinkertaisempaa elämää. Aiempaan tutkimukseen nojaten Nodelman (mt., 219) kiinnittää huomionsa erityisesti lastenkirjallisuuden ja *pastoraalin* yhteyteen. Pastoraalinen idylli ylistää yksinkertaista, luonnonläheistä maalaiselämää ystävien seurassa, ja moni lastenkirja heijastaa Nodelmanin mukaan samanlaisia arvoja. Perinteisen paimenrunon ytimessä on kaipuu sellaiseen viattomampaan ja yksinkertaisempaan elämään, jota ei välttämättä ole varsinaisesti olemassa (Nodelman 2008, 220).



Kuva 6 (HH, 38–39)

Nodelman katsoo lastenkirjallisuuden heijastavan samaa nostalgiaa ja yhdistävän pastoraalisen idyllisyyden lapsuuteen, joka näyttäytyy yhtä lailla viattomana ja luonnonläheisenä romanttisen lapsuusihanteen jalanjäljissä. Erityisesti tämä näkyy lastenkirjallisuuden ja teknologian suhteessa, sillä lapsuus yhdistetään lastenkirjallisuudessa yksinkertaisempaan, modernin yhteiskunnan merkeistä vapaaseen ympäristöön. Erona perinteiseen pastoraaliin Nodelman (mt., 221) pitää kuitenkin sitä, että alkuperäisen paimenrunon utopistista maalaisidylliä ei ollut tarkoitettu luettavaksi todellisena, kun taas lapsilukijoilta ei voida vaatia yhtä sofistikoitunutta ymmärrystä kirjallisuuden ja todellisuuden suhteesta.

Hello! Hello! -teoksessa Lydia löytää vastauksen kommunikaatiopyrkimyksilleen eläinmaailmasta, ja teoksen eläinhahmot näyttävät olevan osa Lydian kohtaamaa luontoidylliä. Lastenkirjallisuudessa eläimiä käytetään myös rinnasteisina lapsihahmojen kanssa. Tämä liittyy jälleen romanttiseen lapsi-ihanteeseen sekä ajatukseen lapsen olemuksesta lähempänä luontoa ja eläimiä kuin aikuisia ihmisiä (Nikolajeva & Scott 2001, 92). Jää epäselväksi, onko hevosen tervehdys sen vai Lydian omaa ääntä, sillä teoksen kerronta ei eritele eri ääniä toisistaan eikä myöskään puhetta Lydian ajatuksista. Hevosen kohtaamista seuraa Lydian laukka hevosen selässä, ja tähän yhtyy muitakin eläimiä dinosauruksia ja valasta myöten (kuva 6)⁷. Kuvakirjan

⁷ Huomaa, että skannaus ei tee useimmille kokoaukeamille oikeutta. Alkuperäistä kuvitusta kunnioittaakseni käytän silti kuvissa kokoaukeamia aina niissä tilanteissa, joissa kuvitus on koko aukeaman levyinen.

ikonoteksti mahdollistaa näin erilaisten toiveiden ja unelmien tai muuten modaliteetiltaan häilyvien tapahtumien esittämisen ikään kuin totena (mt., 173, 179).

Usean aukeaman verran jatkuva villi laukka kuvastaa samanlaista mielikuvitusmatkaa kuin Maurice Sendakin klassikkoteoksen *Where the Wild Things Are* (1963) hirviötanssi, jossa lapsen päiväuni ja toiveen toteutuminen syrjäyttävät kielen sekä kertomuksen (Moebius 1986, 150; Mikkonen 2005, 373–374). Sendakin kuvakirjan päähenkilö Max tekee samanlaisen matkan rajoitteista vapaaseen ulkomaailmaan kuin Lydiakin. Ulos luontoon suuntautuva seikkailu tai retki on myös yksi lastenkirjallisuudessa toistuva, konventionaalinen piirre (Nodelman 2008, 223). Erityisesti tämä näkyy teknologiaa yleisemmin käsittelevässä lasten- ja nuortenkirjallisuudessa eli aikaisemmin lähinnä nuorille lukijoille suunnatussa tieteiskirjallisuudessa, sillä juuri siinä matka rajoitetusta sisätilasta ulkotilaan – villiin luontoon – on ollut tyypillinen motiivi (Nodelman 1985, 285–286). Samanlainen retki näyttäisi toteutuvan myös *Hello! Hello!*-kuvakirjassa, mutta arkisemmassa kontekstissa. Scifissä tällainen matka toimii usein allegoriana aikuistumiselle ja aikuisten auktoriteetista vapautumiselle, mutta kuvakirjoissa seikkailut päättyvät usein takaisin kotiin, jossa lapsihahmot saavat mahdollisuuden palata lapsuuden idylliin ja olla taas rauhassa lapsia (mt., 293; Nodelman 2008, 224.).

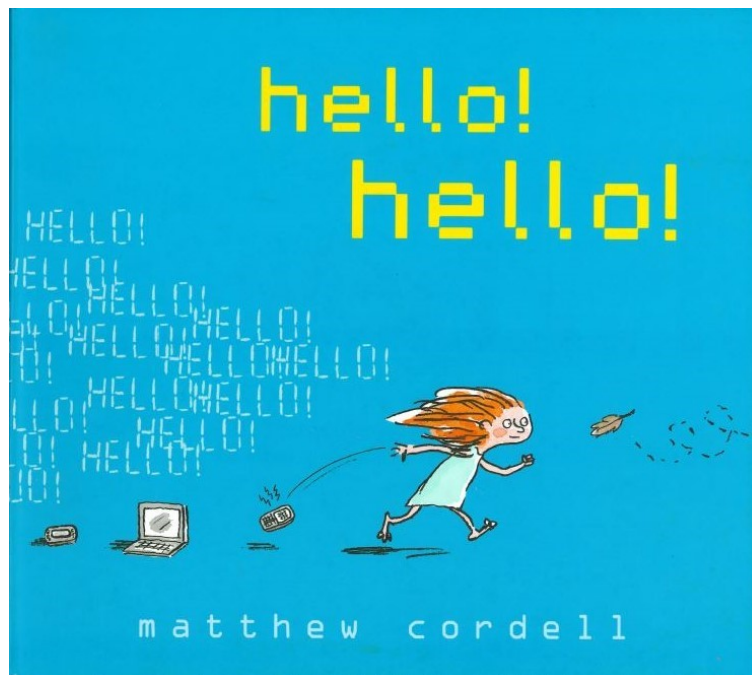
Hello! Hello! -teoksessa teksti ei kuitenkaan katoa laukan aikana Maxin hirviötanssin tavoin, sillä *hello*-tervehdys täyttää aukeaman yhdessä eläinhahmojen kanssa (kuva 6). Villi eläinlaukka kuvastaa siten Lydian ja yleisemmin lapsen mielikuvituksen voimaa sekä yhteyden syntymistä luontoon ja eläimiin. Leikki toimii usein lastenkirjallisuudessa lapsuuden viattomuuden ja onnellisuuden metaforana (Stephens 1992, 186). Kohtaus onkin täydellinen vastakohta kodin staattisuudelle, harmaudelle ja laitteisiinsa liimautuneille, toisistaan piittaamattomille ihmishahmoille. Lydian perheenjäsenillä ei ollut aikaa vastata kunnolla kommunikaatiopyrkimykseen, mutta yhteys löytyy leikin ja mielikuvituksen maailmasta. Vauhdikas ja fantastinen kohtaus katkeaa puhelimen pirinään, jolloin eläimet pysäyttävät liikkeensä kuin seinään. Näin teos asettaa luonnon, mielikuvituksen ja lapsen leikin vastakkain teknologian kanssa: leikki törmää teknologiaan miltei kirjaimellisesti.

Cordellin kuvakirja hyödyntää ennen kaikkea visuaalisen ilmaisun mahdollisuuksia. Teos leikittelee niin väreillä, tilalla, liikkeellä, parateksteillä kuin fontillakin. Kerronnallisesti *Hello! Hello!*

rakentuukin pitkälti kuvituksen varaan, sillä tekstuaalisesti se koostuu lähinnä dialogista ja erilaisten äänten onomatopoeettisista vastineista. Visuaalisesti teos on yksityiskohtainen ja hienovarainen. Esimerkiksi laitteisiin liitetyt äänet on kirjoitettu vanhoja bittikarttafontteja mukailevalla, kulmikkaalla ja pikselimäisellä fontilla. Samaa fonttia käytetään myös Lydian ja perheenjäsenten välisessä dialogissa, jossa varsinaista vuorovaikutusta ei pääse syntymään osallisten ollessa liian keskittyneitä laitteisiinsa. Kirjasin muuttuu pyöreämmäksi Lydian leikin aikana ja eläinten kanssa kommunikoidessa. Teoksen lopussa koko perhe on ulkona katselemassa puusta tippuvia lehtiä, ja äiti nappaa yhden lehdistä käteensä. Myös tällä sivulla toistuu sana *hello*, mutta tällä kertaa molemmilla fonteilla: ensin kulmikkaampana ja sitten sulavampana (kuva 7). Vastausta vaille jäävä, kulmikas ja tekninen kommunikaatio vaihtuu siis pehmeään ja ikään kuin aidompaan viestintään sekä yhteyden löytymiseen. Samalla harmaat perheenjäsenet muuttuvat kuvituksessa värikkäämmäksi. Kahdella kirjasimella ja niiden välisellä erolla pelataan myös kirjan kansilehdellä, joka liittyykin näin kiinteästi teoksen tulkintaan kokonaisuutena. Tervehdys toistuu myös kannessa, jossa kulmikkaat *hello*-sanat näyttävät seuraavan ja tavoittelevan Lydiaa, joka kuitenkin hylkää laitteet ja suuntaa leijailevan lehden perään. Kannessa toistuva *hello* on vielä aseteltu muistuttamaan binäärijärjestelmään ja ohjelmointiin viittaavaa kuvastoa (kuva 8).



Kuva 7 (HH, 46)



Kuva 8 (HH, kansikuva)

Kommunikaation teema läpäisee koko teoksen sen otsikosta, kannesta ja sisäkansien kuvituksesta lähtien. Nämä elementit osallistuvat usein kuvakirjassa teoksen kokonaisuuden, tulkinnallisen kehyksen ja kertomuksen rakentamiseen olennaisesti. Sisäkannen teksti viittaa internetiin ja jatkuvassa yhteydessä olemiseen korostettuine w-kirjaimineen: "the **w**hole **w**ide **w**orld is trying to reach you". Samaan aikaan maailmalla viitattaneen myös ulkomaailmaan laitteiden ruutujen ulkopuolella. Kirjan alussa sisäkannen kuvassa on lisäksi kännykkä, jossa lukee teoksessa toistuva *hello*-tervehdys. Tämä tervehdys suuntautuu lukijalle, mutta samalla se asettaa teoksen keskeisen motiivin, eli Lydian pyrkimyksen yhteyteen muiden kanssa. Yhteyden löydyttyä kirjan lopussa sama kuva toistuu tekstillä *goodbye*. Näin teos hyvästelee lukijansa ja samalla myös puhelimen sekä muut laitteet: teknologia nimittäin väistyy teoksessa perheen yhdessäolon ja yhteisen leikin tieltä.

Jos palataan mediakasvatuksen ajatukseen, *Hello! Hello!* tarjoaa lopulta vähän välineitä median ja laitteiden käytön hallitsemiseen tai rajojen neuvottelemiseen. Lisäksi ulkoilma ja leikki esitetään teknologialle vastakkaisena idyllinä, joka on sisätilaa sekä digitaalista ympäristöä värikkäämpi, eläväisempi ja päästää lapsen mielikuvituksen valloilleen. Laitteet esitetään sekä riippuvuutta aiheuttavina että tympäännyttävinä. Tabletit, pelit, tietokoneet ja puhelimet eristävät perheenjäsenet toisistaan ja estävät aidon vuorovaikutuksen syntymisen. Lydian pik-

kuveli ja vanhemmat näyttävät olevan koukussa laitteisiinsa eivätkä huomioi toisiaan. Luonnon ja teknologian, luonnollisen ja teknisen vastakkainasettelua korostetaan teoksessa erilaisin visuaalisin keinoin, kuten mainitsemieni värien ja eri fonttien avulla. Perry Nodelmanin (1985, 288, 292) mukaan teknologiaa ja ulos luontoon suuntautuvaa seikkailua käsitteleville nuorten lukijoiden tieteiskertomuksille on tyypillistä paradoksaalinen, teknologian ja jopa kehityksen vastainen asenne. Niiden sanoma on kiteytetysti se, että teknologinen kehitys on kielteistä ja meidän täytyisi palata ajassa taaksepäin aikaan ennen teknologiaa. Näissä teoksissa matkataan usein tulevaisuuden teknologisesta yhteiskunnasta menneisyyden luontoidylliin, jossa taivas on sininen, vesi kimaltelee ja kaikki vihertää. Teknologia voisi pilata tällaisen pastoraalisen paratiisin. (Nodelman 1985, 288.) Sama näyttäisi pätevän myös *Hello! Hello!* -teokseen vaikka se onkin arkisempi ja nuoremmille lukijoille suunnattu kuvakirja. Hyperteknologisesta yhteiskunnasta pakenemisen sijaan Lydia lähtee seikkailemaan digitalisoituneesta ja teknistyneestä, tavallisesta kodista.⁸

Vaikka Lydian mielikuvituksellisen leikin huipentuma katkeaa puhelimen pirinään, leikin keskeytymisestä ei synny mitään konkreettista vaaraa. Leikki häiriintyy teknologian mahdollistaman jatkuvan tavoitettavissa olemisen vuoksi, mutta toisaalta on myös hyvä, että vanhemmat saavat ulos lähteneeseen lapseensa yhteyden puhelimitse. Silti teknologia näyttää olevan ennen kaikkea uhka perheen vuorovaikutukselle. Kommunikaation teema aukeaa näin kahteen suuntaan: teknologia mahdollistaa yhteydenpidon, mutta lopulta niin sanotun todellisen maailman tavoittaminen vaatii irtautumista teknologiasta. Lydian perhe löytääkin yhdessä olemisen ja yhteisen leikin ilon vasta, kun laitteet jätetään kokonaan sivuun.

2.4 Pelikelloja ja ikärajoja: pelaamisen rajoja neuvottelemassa

Lastenkirjailija Sanna Pelliccionin *Onni-poika tykkää pelata* on eräänlainen edelläkävijä teknologiaa käsittelevien, kotimaisten lastenkirjojen piirissä, sillä sen aiheena on video- ja mobiilipelaaminen lapsiperheessä. *Onni-poika* -sarjan kymmenes osa on jatke aiemmille sarjan kuvakirjoille, jotka käsittelevät arjen ongelmia ja tapahtumia tai lapsen elämään kuuluvia vaiheita,

⁸ Kukkakeon ja luontoidyllin kohdatessaan Lydia toteaa ”Hello, world!” (HH, 26–27). Ironista kyllä, *Hello world* -ohjelma on tunnetusti myös ensimmäinen sovellus, jonka ohjelmoinnin opiskelijat oppivat koodaamaan (Kirschenbaum 2009). Pohdin näiden sanojen merkitystä myös luvussa 5.3.

kuten matkustamista, pikkusisaruksen syntymää tai moninaisuuden kohtaamista.⁹ Kirjojen tarinamaailma on realistinen ja arkinen: Onnin perhe asuu kerrostalossa, vanhemmat käyvät töissä ja kuvituksessa vilahtelevat lelut sekä muut lapsiperheen arkiset esineet. Onni-kirjoja voi hyvin kutsua *täsmä- tai käyttökirjallisuudeksi*, sillä ne käsittelevät usein selvästi rajattua aihetta tai ongelmaa ja voivat siten tarjota lukijoilleen välineitä näiden aiheiden käsittelyyn kotona. *Onni-poika tykkää pelata* onkin varsinainen täsmäkirja pelaamisesta: se käsittelee rajattua, lasten arkeen liittyvää aihetta yhtä lailla arkisessa ja samastuttavassa ympäristössä. (Heikkilä-Halttunen 2010, 11–12.)

Onni-poika tykkää pelata sivuaa erilaisia pelaamiseen liittyviä ajankohtaisia teemoja, kuten ruutuajan rajaamista tai sopivien ikärajojen noudattamista. Kirjassa Onni joutuu jäämään sairastumisen takia pois päivähoidosta ja viettää toipilaspäivän videopelien äärellä isän kanssa. Onnin äiti hermostuu pelaamiseen, sillä palatessaan Onnin pikkuveli Olavin kanssa kotiin työpäivän jälkeen hän löytää Onnin isän nautuneena pelikonsolin äärelle. Ja vaikka Onnin pikkuveli säikähtää pelin jännittävää sisältöä, pojat hipsivät myöhemmin jatkamaan pelaamista vanhemmilta salaa. Suuttunut äiti uhkaa heittää pelikoneen alas parvekkeelta, ja tämä draamaattinen keskustelu toimi innoittajana myös tutkielmani otsikolle poikien huolestuessa siitä, että äiti toteuttaisi uhkauksen todella: ”’Ethän sinä äiti heitä meidän peliohjelmia parvekkeelta?’ Onni kysyy.” (OTP, 19.) Lopulta Onnin perhe sopii peliajan käyttöön ottamisesta pelaamisen rajoittamiseksi, ja samalla äiti lupaa tutustua videopelien maailmaan.

Teknologia on kuvattu *Onni*-kirjassa välttämättömänä osana työssäkäyvien vanhempien arkea. Onnin ensimmäisenä sairaspäivänä äiti viettää päivän koneella töitä tehden samalla, kun Onni nukkuu kuumeisena vällyjen välissä. Toipilaspäivänä isä lähettää tekstiviestin päiväkotiin, ja viesti ”Onni on toipilas” (OTP, 10) voidaankin lukea kuvituksesta älypuhelimien näytöltä: ”Onni on toipilas”. Samalla sivulla Onni istuu TV:n ääressä lastenohjelmia katsomassa isän hoidaessa työasioita. Tietokone, televisio ja älypuhelin ovat siten normaali osa Onnin perheen arkea ja mahdollistavat käytännön asioiden hoitamisen, kuten työnteon ja yhteydenpidon päiväkotiin. Tätä merkitystä korostaa myös nimiö sivujen kuvitus, jossa erilaiset laitteet esitetään

⁹ Pelliccioni, Sanna: *Onni-pojan mahtava matka* (2008); *Onni-pojasta tulee isovelji* (2009) & *Onni-poika saa uuden ystävänsä* (2012).

yhdessä muiden lapsiperheen arkisten tavaroiden kanssa (kuva 9). Tässä asetelmassa pelaaminen kuuluu luontevasti kirjan hahmojen arkielämään. Digitaalinen pelaaminen onkin merkittävä osa tämän päivän yhteiskuntaa ja kulttuuria, ja pelejä pelaavat kaiken ikäiset (Harviainen ym. 2013, 10).

Teoksessa pelaamiseen liitetyt ongelmat heijastelevat keskustelupalstoilla kuohuttavia puheenaiheita, kuten peliriippuvuutta ja muita pelaamiseen liitettyjä ongelmia. Onni-pojan perheen keinot pelaamisen hallitsemiseen mukailevat arkielämästä tuttuja neuvoja, kuten pelaajan sopimista, lasten osallistamista ja yhdessä pelaamista, joita suositellaan myös pelikasvatuksessa varsinkin pienten lasten pelaamisen kohdalla. Pelikasvatus on osa mediakasvatusta, ja sen tavoitteena on lisätä ymmärrystä peleistä ja pelaamisesta osana muuta kulttuuria. Pelikasvatus voi myös vähentää pelaamisen mahdollisia haittoja, ja vanhempien rooli pelikasvatuksessa on sitä merkittävämpi, mitä pienemmistä lapsista puhutaan. (Harviainen ym. 10–13, 52.) Teos on selvästi tietoinen media- ja pelikasvatuksesta: sen takakannessa mainitaan isän keksineen ”ratkaisun pelaamisasiaan”. Kaiken kaikkiaan *Onni-poika tykkää pelata* huomioi kuvakirjan kaksoisyleisön tarjoamalla sekä lapsille että aikuisille välineitä pelaamisen hallintaan lapsiperheessä.



Kuva 9 (OTP, nimiölehti)

Vaikka *Onni-poika tykkää pelata* on pelikasvatuksen edelläkävijä kuvakirjan lajin piirissä, se heijastelee paikoin perinteisiä tai vanhanaikaisia asenteita. Myös Onnin maailmassa luonto ja ulkoilu asetetaan teknologian käytön vastapainoksi. Onnin äiti haikailee marjametsään ja viittaa ulkona olevaan maailmaan pelimaailmaa todellisempaan: ”Ei täällä voida päivät pitkät istua posket punaisina koneen ääressä. Se on aivan epätodellinen maailma. Oikea maailma on tuolla ulkona. Viljelylaari, omenat, linnut ja sienet.” (OTP, 19.) Pelaaminen vaikuttaa olevan myös potentiaalinen uhka perheelle: ”’Mehän istuisimme kaikki vain nenä kiinni ruudussa, ellei olisi tuollaisia avojalkaisia marjahulluja’, isi sanoo ja kantaa äidin suoraan pehmeään lehtikasaan.” (Mt., 23.) Tällainen lehtikasoista ja marjastamisesta puhuminen maalailee jälleen pastoraalista luontoidylliä teknologian tasapainottajaksi. Ja kuten edellisessä alaluvussa, myös *Onni*-kirjassa siirrytään liiallisen mediankäytön jälkeen ulos, jossa pojat aloittavat peliin pohjautuvan leikin hiekkalaatikolla. Lopulta perhe päättyy yhdessä siihen tulokseen, että äitikin voisi tutustua peleihin, ja että peleissä voi oppia rakentamaan vaikka maatilan. Pelit eivät ole pelkkä ongelma: ne voivat olla myös hauskoja ja lapset näyttävät suhtautuvan niihin yhtenä leikin muotona.



Kuva 10 (OTP, 25)

Idyllisyys liittyy luonnon lisäksi Onnin perheeseen, johon kuuluu Onnin lisäksi äiti, isä ja pikkuveli. Kuvakirjoissa Onnin perheen kaltaisilla ehjillä ja tasapainoisilla ydinperheillä on melko vankkumaton asema, ja näissä perheissä vanhemmilla on vieläpä aikaa ja kiinnostusta lastensa asioihin (Heikkilä-Halttunen 2010, 280). Lisäksi kuvakirjasarjoille, jotka kertovat samasta päähenkilöstä, on tyypillistä tietynlainen konsensushenki, jonka lastenkirjallisuuden tutkija Päivi Heikkilä-Halttunen (mt., 288) on yhdistänyt kirjojen markkinoinnin ja myynnin vaatimuksiin. Käytännössä näiltä kuvakirjoilta siis odotetaan tietynlaista mutkattomuutta, sillä liian raskaita aiheita käsittelevät tai muuten valtavirrasta poikkeavat kuvakirjat eivät yksinkertaisesti myy erityisen hyvin. Myös Perry Nodelmanin (1985; 2008) mukaan lastenkirjallisuudessa on tavallista tehdä arkisesta ympäristöstä turvallisempi ja yksinkertaisempi kuin tuntemamme maailma on. Tietynlainen idyllisyys kuvaa myös Onnin perhettä, jossa esimerkiksi pelaamisesta sovitaan lopulta yhteistuumin lyömällä kättä päälle. Tämä käsien liittäminen toisiinsa kuvataan myös visuaalisesti ikään kuin korostaen perheen tiimihenkeä ja sopuisuutta aiemman konfliktin jälkeen (kuva 10). Sovinnon jälkeen aiempi konflikti on historiaa.

Yksi esimerkki siitä, kuinka tällainen ydinperhekuvio voi tulla nojanneeksi varsin perinteisiin arvoihin, on Onnin äidin suhtautuminen pelaamiseen. Huoli lasten tietotekniikan käytöstä kaatuu perheissä edelleen äideille, ja toisaalta äidit ovat myös niitä, jotka kantavat vastuuta siitä, että lapset oppisivat käyttämään tietotekniikkaa sen verran kun on tietoyhteiskunnassa tarpeen (Jokinen 2005, 95–96). Sama asetelma näyttäisi koskevan myös Onnin perhettä: äiti suhtautuu aluksi peleihin kielteisesti, mutta kiittelee kuitenkin isää siitä, että tämä on kiinnostunut peleistä ja voi siksi tarkkailla poikien pelaamista. Tietotekniikka ja erityisesti videopelit ovat tyypillisesti olleet miesten aluetta, ja Onnin isä onkin enemmän kiinnostunut peleistä kuin äiti – itse asiassa jopa siihen pisteeseen saakka, että isä uppoutuu peliin unohtaen samalla velvollisuuksiensa hoitamisen. Lopulta Onnin äiti innostuu pelaamisesta pelatessaan ”kännykällä maatilapeliä” (OTP, 28)¹⁰. Pelitutkimuksen piirissä onkin arvioitu, että juuri mobiili- ja Facebook-pelit olisivat tasoittaneet aiempaa sukupuolieroa pelaajien välillä. (Harviainen ym. 2013, 118.)

¹⁰ Maatilapeli viitanee suosittuun *FarmVille*-peliin.



Kuva 11 (OTP, 14)

Onni-kirjassa teknologia esitetään addiktoivana, sillä isä unohtuu pelikoneen äärelle ja pojatkin hiippailevat pelaamaan vanhemmilta salaa. Perheen aikuisilla on lasten tavoin vaikeuksia rajoittaa omaa median käyttöään. Toisaalta kyse on työskentelystä, kuten Onnin isän hoitaessa työasioita kellon raksuttaessa kuvituksessa taustalla. Toisaalta pelaamisenkin säätely on vaikeaa vanhemmille, ja kirjan lopussa jopa perheen äiti on uppoutunut pelin maailmaan niin, ettei huomaa peliajan loppumista. Ruudun lumo on kuvattu myös kuvituksen tasolla esittämällä kirjan hahmot peleihin nauliutuneina (kuva 11). Liika pelaaminen aiheuttaa kirjan hahmoille jopa fyysisiä oireita: ”Katso äiti, isin silmät ja korvat ovat ihan punaiset.” (OTP, 14.)

Onni-kirjassa esitetyistä peliruuduista lähtee kuvituksessa säteitä, jotka liitetään kuvituksessa koviin ääniin. Aivan kuten *It's a Bookissa*, myös *Onni*-kirjan kuvituksessa teknologiaan liitetään äänekkyys ja ärsykerunsaus visuaalisilla keinoilla. Erilaiset viivat viittaavat sekä peliin uppoutumiseen, ruutujen lumoon, koviin ääniin että esimerkiksi puhelimen värinään (kuva 11). Näitä samoja säteitä lähtee myös lasten äidistä tämän suuttuessa. Ärsykerunsauden ohessa toinen peleihin liitettävä ongelma on liian pelottava sisältö, jota on kuvattu sekä tekstissä että visuaalisesti, sillä Olavi säikähtää peliin yhtäkkiä ilmestyvää hirviötä (kuva 12). Näiden ongelmien

ratkaisemiseksi tarjotaan vielä kirjan viimeisellä sivulla ikään kuin yhteenvedoksi koottu jälkirjoitus, jossa mainitaan pelikello ja -päivä, pelikellon virittäminen myös isälle sekä ikärajojen valvominen.

Onni-poika tykkää pelata -kirjassa haetaan siis ratkaisuja, jotka sallivat median käyttämisen tiettyjen rajojen puitteissa. Pelien hauskuutta ja opettavaisuuttakin sivutaan kirjassa, mutta sen pääpaino on silti liiallisen pelaamisen hillitsemisessä. Kuumottavien korvien ja riippuvuutta aiheuttavien ruutujen vastapainoksi asetetaan jälleen luonto, lasten leikki ja perheen yhdessäolo. Kirja on edistysellinen esittäessään teknologian osana lapsiperheen elämää ja etsiessään ratkaisuja pelikasvatukseen, mutta samalla pelaaminen on silti jotain, jota täytyy rajata ja säännöstellä.



Kuva 12 (OTP, 15)

* * *

Tähän mennessä käsittelemistäni kuvakirjoista on noussut esille piirteitä, jotka tulevat toistumaan muussakin aineistossa. Teknologiaan liitetään kuvakirjoissa addiktoivuus ja ärsykerunsaus, ja näitä molempia kuvataan sekä visuaalisin että kerronnallisoin keinoin. Teknologia kiehtoo lapsia ja voi ruokkia mielikuvitusta sekä tiedonjanoa, mutta enimmäkseen se näyttäisi passivoivan käyttäjänsä. Kirjat tarjoavat myös ratkaisuja laitteiden aiheuttamaan ärsyketulvaan

sekä liialliseen ruutuaikaan: joko laitteet suljetaan kokonaan tai niitä käytetään perheen yhdessä sopimien sääntöjen puitteissa. Lisäksi teoksissa asetetaan kirjallisuuden lukeminen, ulkoilu, leikkiminen ja perheen yhteinen aika suotavammaksi vaihtoehdoksi teknologian käyttämiselle. Teknologian ulkopuolinen maailma esitetään ihanteellisena tilana, jossa lapsen mielikuvitus ja luova leikki pääsevät valloilleen. Toisaalta tämä maailma on lähes häiritsevällä tavalla idyllinen ja heteronormatiivinen: kun laitteet laitetaan syrjään, ulkomaailmassa on vastassa aurinkoinen kesäpäivä ja lapset viettävät aikaa joko ystäviensä tai kahden vanhemman ja muutaman lapsen muodostaman ydinperheen kanssa.

Tämän luvun perusteella kuvakirjat eivät juurikaan näytä tarjoavan luovia tapoja teknologian käyttöön tai mediasisältöjen tuottamiseen. Teknologiasta on hyötyä lähinnä lasten sairastessa tai aikuisten tehdessä töitä, mutta pelaaminen tai muu viihteellinen käyttö vaikuttaa rajoittamattomana johtavan väistämättä ongelmiin. Sopivan ruutuaajan määrä, pelien ikärajat ja muut mediakasvatuksen ajankohtaiset kysymykset ovat läsnä teoksissa, ja niitä käsitellään niin humoristisesti leikitellen kuin vakavampaan sävyynkin. Lapsihahmojen osallistaminen mediakasvatukseen on näkynyt lähinnä siinä, että kirjojen lapset ja aikuiset voivat neuvotella rajoista yhdessä tai lapsihahmot jopa herättelevät aikuisia huomaamaan liiallisen teknologian käytönsä.

Kirjoissa kiinnitetään huomiota myös aikuisten vaikeuksiin hallita teknologian käyttöä, mistä herää kysymys siitä, puhutellaanko aikuisten ruuturiippuvuuden esittämisellä aikuislukijoita ja kutsutaanko heitä pohtimaan myös omaa teknologian käyttöään lasten mediakasvatuksen lisäksi. Toisaalta aikuisten esittäminen laitteisiin koukuttuneina voi heijastella julkista keskustelua ja huolipuhetta, jossa tämän päivän vanhemmilla katsotaan olevan vaikeuksia säädellä lasten ruutuaajan lisäksi omaa teknologian käyttöään unohtamatta tietenkään muutenkin hukkassa olevaa vanhemmuutta. Tässä keskustelussa nykyvanhemmat esitetään välinpitämättöminä lapsiaan kohtaan, ja teknologiaa pidetään uhkana perheiden vuorovaikutukselle.

Kuvakirjan kaksoisyleisön ajatukseen nojaten näyttää ilmeiseltä, että teknologiaa käsittelevät teokset puhuttelevat sekä aikuis- että lapsilukijoita niin yhdessä kuin erikseen. Kuvakirja näyttää kuitenkin tarjoavan mahdollisuuden käsitellä uutta teknologiaa myös leikitellen. Kuvakirjan ikonoteksti mahdollistaa aiheen käsittelyn moniulotteisesti kuvan ja sanan vuorovaikutukseen nojaten. Erityisesti kuvitus näyttäisi olevan merkittävässä roolissa laitteiden ja niiden

ominaisuuksien esittämisessä. Kuvakirjat näyttävät perustavan teknologian käsittelyn lastenkirjallisuuden tutuille konventioille, kuten lapsuuden idyllin tai erilaisten vastakohtaisten dikotomioiden kuvaamiselle. Näiden samojen teemojen parissa liikutaan myös seuraavassa luvussa, jossa yhdistän teknologiaan liittyvän huolinäkökulman lastenkirjallisuuden moralistiseen traditioon.

3 Moralistisen perinteen kaikuja: kuvakirjat ja teknofobia

Men. Allt det här har blivit för mycket för bröderna Pixon. Allt socker och allt stillasittande i åratal har gjort dem svaga. Nå de stiger in i trappan efter denna plötsliga tunga dag i friluftens svimmar de. De faller ner. De dör... (*Bröderna Pixon och TV:ns hemtrevliga sken*, 32–33.)

Edellisessä luvussa käsittelin mediakasvatuksen mahdollisuuksia kuvakirjoissa, mutta tämän luvun tarkoituksena on tarkastella lastenkirjallisuuden kasvattavuutta päinvastaisesta näkökulmasta. Vaikka olen korostanut mediakasvatuksen merkitystä nykyisessä tietoyhteiskunnassa, lastenkirjallisuudella ja opettavaisuudella on aiemman tutkimuksen valossa melko monimutkainen suhde. Pedagogista lastenkirjallisuutta on tutkimuksessa kritisoitu lukuisilla eri tavoilla: didaktisen eli opettavaisen lastenkirjallisuuden on sanottu olevan moralisoivaa, aikuiskeskeistä ja aikuisen auktoriteetin määrittelemää. Lastenkirjallisuuden pedagogisuuden kritiikki kytkeytyy siis olennaisesti siihen, kuinka lastenkirjallisuus on tänäkin päivänä aikuisten määrittelemä kirjallisuuden muoto. Ennen kaikkea opettavaista kirjallisuutta on syytetty siitä, että se on lasten mielestä tylsää. Didaktista lastenkirjallisuutta ei myöskään pidetä taiteellisesti korkeatasoisena. (Mustola 2014b, 187.) On siis syytä olettaa, että didaktisen lastenkirjallisuuden ongelmat koskevat myös mediakasvatukseen pyrkivää lastenkirjallisuutta. Siinä missä Hoffmannin *Jörö-Jukassa* peukaloaan imevältä lapselta leikataan peukalot pois opetuksena huonojen tapojen seurauksista, Pixonin veljekset kuolla kupsahtavat passiivisen, tv:n ympärille keskittyvän elämäntapansa vuoksi.

Noga Applebaumin (2005) mukaan mediaa ja teknologiaa käsittelevän lastenkirjallisuuden ongelmana on aikuisten kaksijakoinen suhtautuminen teknologiaan. Toisaalta tiedostamme teknologian merkityksen esimerkiksi lasten oppimiselle ja tulevaisuudelle, mutta samaan aikaan pelkäämme sen mukanaan tuomia mahdollisia ongelmia. Applebaum yhdistää tämän erityisesti sukupolvien väliseen eroon: tämän päivän vanhemmat eivät ole yhtä taitavia teknologian kanssa kuin lapset ja nuoret ovat, minkä vuoksi aikuiset suhtautuvat siihen epäilevästi. Mielestäni on kuitenkin hyvä ottaa huomioon myös se, että uusiin teknologioihin ja mediamuotoihin on aina suhtauduttu epäilevästi. Kuten johdannossa esitin, romaaniakin pidettiin aikoinaan uhkana yhteiskuntajärjestykselle ja kansalaisten moraalille. Tämä Applebaumin esille

nostama valtapositio ei muutenkaan ole lastenkirjallisuuden tutkimukselle mitenkään uusi tarkastelun kohde, sillä keskustelua lastenkirjallisuudesta ja aikuisten suhteesta on käyty lastenkirjallisuuden tutkimuksessa pitkään (esim. Rose 1984; Wall 1991; Zipes 2001; Nodelman 2008).

Ei pidä myöskään unohtaa sitä, että lastenkirjallisuuden ja vielä vahvemmin kuvakirjan varhaishistoria on kiinteästi sidoksissa moralistiseen ja sittemmin didaktiseen eli opettavaiseen traditioon (Heikkilä-Halttunen 2010). Lasten kuvakirjat ovat siten aikuisten ja heidän intentoidensa sävyttämiä kahdella eri tavalla: sekä opettavaisuus että idyllisyys ovat aikuislähtöisiä piirteitä. Molemmat piirteet ovat valistusajan perintöä. Lapsen viattomuutta, puhtautta ja luontoyhteyttä on korostettu lastenkirjallisuudessa varsinkin romantiikan ja viktoriaanisen kirjallisuuden vaikutuksesta, mutta samaan aikaan lapsi on nähty *tabula rasana*, joka aikuisten tulisi täyttää tiedolla (Laakso, Lahtinen & Heikkilä-Halttunen 2011, 13). Rousseaulainen lapsi- ja kasvatuskäsitys liittyy olennaisesti myös aiemmin käsittelemääni pastoraaliin, sillä turmelumattomaan luontoon suuntautuvan, kasvattavan ja opettavaisen matkan toistuminen lastenkirjallisuudessa lienee perintöä juuri Rousseau'n teokselle *Émile eli kasvatuksesta* (1762, *Émile ou de l'éducation*) (Laakso ym., 14).

Myös Applebaum viittaa tutkimuksessaan toistuvasti siihen, kuinka lastenkirjallisuus on aikuisten kirjoittamaa, kustantamaa ja ostamaa, ja että tämä vaikuttaa lastenkirjallisuuden aihevalintoihin ja käsittelytapoihin. Teknologian osalta Applebaum (2005, 253) pitää mahdollisena myös sitä, että kirjailijat kokevat teknologian uhaksi omalle ammatilleen, ja tämä näkyy teknologiaa käsittelevissä lastenkirjoissa. Toisin sanoen kirjailijat mieltävät netin käytön ja lukemisen toisensa poissulkeviksi asioiksi. Applebaumin päätelmät teknofobian syistä ja seurauksista ovat paikoin hyvin pitkälle meneviä: hänen mukaansa mukaan on jopa mahdollista, että lastenkirjallisuuden kyvyttömyys käsitellä teknologiaa sallivilla tavoilla voi potentiaalisesti vaikuttaa nuoren yleisön ja kirjallisuuden suhteeseen haitallisesti (mt., 160). Palaan tähän hypoteesiin tutkielmani lopussa.

Tämän luvun aineisto muistuttaa osittain edellisen luvun mediakasvattavia kuvakirjoja, ja luvut limittyvätkin toisiinsa sekä aineiston että teorian osalta. Luvun tarkoituksena on tarkastella huolipainotteista teknologian esittämistä sekä sen suhdetta lastenkirjallisuuden aikuislähtöisyyden ja opettavaisuuden ongelmiin. Noga Applebaumin (2005, 252) tavoin katson monien

teknologiaa käsittelevien kuvakirjojen heijastelevan aikuisten kaksijakoista suhtautumista teknologiaan. Aikuiset siis tiedostavat teknologian merkityksen lapsille, mutta pelkäävät silti sen olevan uhka ihanteellisena pidetylle lapsuudelle. Oletan tämän liittyvän teknologiaan kohdistettujen pelkojen lisäksi myös opettavaisen lastenkirjallisuuden haasteisiin yleisemmin: missä menee kasvattavuuden ja moralismin välinen raja? Samalla on tarpeen pohtia sitä, voiko kuvakirja onnistua media- ja teknologiakasvatuksen välineenä, jos se ei tiedosta modernin huolipuheen ja 1800-luvun moralistisen lastenkirjallisuuden välistä yhteyttä. Kuvakirja tarttuu nykyään herkästi vaikeisiin aiheisiin, mutta samaan aikaan päätään on nostanut uudenlainen moralismi ja nuhteettomuuden vaatimus (Tervola 2015), joka voi olla syynä siihen, miksi myös teknologiaa käsitellään teoksissa yksilotteisesti edelleen 2010-luvulla.

Aloitan luvun Sam Yaccarinon *Doug Unplugged* -kuvakirjalla (2013; jatkossa DU), jossa on muusta aineistosta poiketen ei-inhimillinen (tai -eläimellinen) päähenkilö. Tarkastelen erityisesti sitä, kuinka hyperteknologinen androidipoika Doug kytkeytyy lastenkirjallisuuden teknofobiseen konventioon. Samanlaisten teemojen parissa liikutaan myös toiseksi käsittelemässäni kuvakirjassa *Tek: The Modern Caveboy* (2016; jatkossa TB). Patrick McDonnellin kuvakirja hyödyntää modernia teknologiaa myös muodossaan, sillä kirja muistuttaa kansia ja sivujen kehyksiä myöten tablet-tietokonetta. Katson kuitenkin teoksen addiktiokeskeisen näkökulman olevan eräänlaisessa ristiriidassa sen innovatiivisen muodon kanssa. Kolmas tarkastelemani teos on Ann Droidin *Goodnight iPad: A Parody for the Next Generation* (2011; jatkossa GNI), joka on älypuhelinajan parodia amerikkalaisesta iltasatuklassikosta. Lopuksi analysoin Linda Bondestamin ja Malin Kivelän kuvakirjaa *Bröderna Pixon och TV:ns hemtrevliga sken* (2013; jatkossa BP), joka haastaa huolinäkökulman karnevalistisella nurinkääntämisellä ja viittaa tietoisesti lastenkirjallisuuden moralistiseen traditioon.

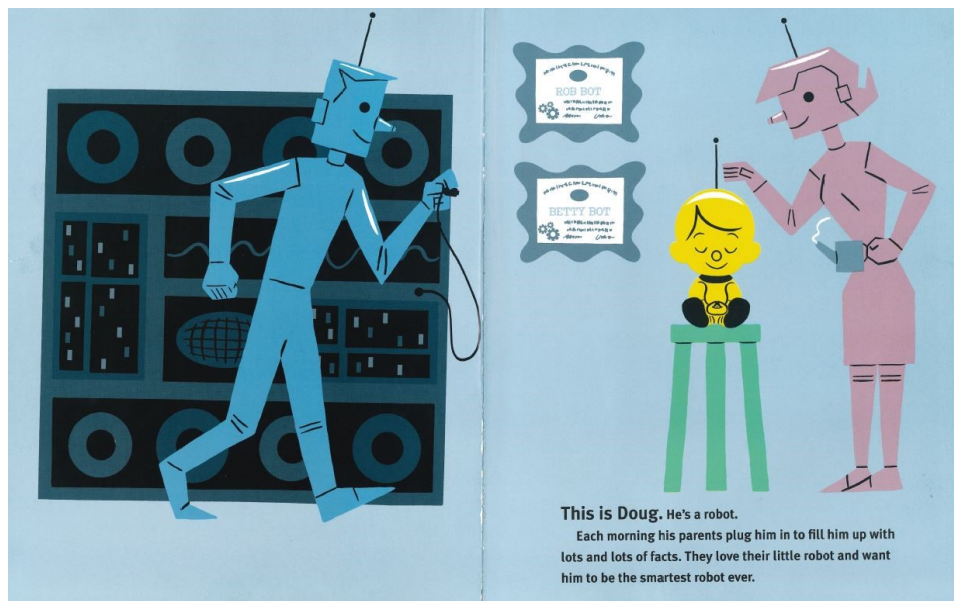
3.1 Perheidyllin ja teknologisen dystopian rajoilla

Sam Yaccarinon kuvakirja *Doug Unplugged* kertoo Doug-nimisestä robottipojasta, joka lähtee ulos seikkailemaan sen sijaan että viettäisi päivänsä sisätiloissa tietoa ladata. Teos on tutkielmassa käsiteltävistä kuvakirjoista kaikista lähimpänä tieteiskirjallisuutta, sillä se sijoittuu tulevaisuuteen tai jonkinlaiseen vaihtoehtoiseen todellisuuteen, jossa ihmiset ja androidit – ihmisenkaltaiset robotit – elävät rinnakkain. Klassisen tieteiskirjallisuuden tavoin *Doug Unplug-*

gedin rinnakkaismaailma robotteineen tarjoaakin kehyksen, jossa käsitellä teknologisen kehityksen mahdollisuuksia ja mahdollisia seurauksia. Tästä mahdollisuudesta huolimatta lasten- ja nuortenkirjallisuuden piirissä sciifiin on liittynyt selvä teknologiavastainen sävy, jonka on ensimmäisenä ottanut esille yli kolme vuosikymmentä sitten Perry Nodelman artikkelissaan ”Out There in Children’s Fiction: Forward into the past” (1985). Nodelmanin ydinajatus onkin tullut jo aiemmin esille, sillä Nodelmanin mukaan lasten ja nuorten tieteiskirjallisuus esittää teknologiasta vapaan ja muillakin tavoin vähemmän kehittyneen, idyllisoidun menneisyyden ihan-teellisempänä ympäristönä nuorille hahmoille. Lisäksi Nodelman on kiinnittänyt huomiota siihen, kuinka matkan tai retken motiivi toistuu teknologiaa käsittelevissä nuorille lukijoille suunnatuissa kertomuksissa.

Robotit liitetään kulttuurisissa tuotteissa usein teknologisiin dystopioihin. Dystopia kirjallisuuden lajina kuvaa ei-toivottua, tyypillisesti tulevaisuuteen sijoitettua yhteiskuntaa, ja dystopiat spekuloiivat usein jonkin tietyn kehityskulun mahdollisilla seurauksilla (Samola 2016, 18–19). Robotin, androidin ja kyborgin potentiaalia teknologiaan kohdistuvien huolien ja ahdistusten ilmaisijana on käsitelty laajalti aikuisille suunnatussa tieteiskirjallisuudessa ja -elokuvissa. (Bradford, Mallan, Stephens & McCallum 2011, 162–163.) Näissä hyperteknologisissa dystopioissa koneet esimerkiksi valtaavat maailman ja orjuuttavat ihmiset. *Terminator*-elokuvista ja muusta populaarikulttuurista tuttu aihe on esiintynyt kaunokirjallisuudessa jo Karel Čapekin näytelmässä *R.U.R. (Rossum’s Universal Robots, 1921)* 1900-luvun alkupuolella. Joseph Schwarcz (1982, 159–160) on puolestaan jäljittänyt ihmisenkaltaisen robotin teeman lastenkirjallisuudessa vuonna 1900 julkaistuun Frank L. Baumin teokseen *The Wonderful Wizard of Oz* ja sen peltimieheen. Schwarczin mukaan lastenkirjallisuus kohtelee yleensä robotteja tasavertaisina ihmisten kanssa, ja Dougin maailmassa ihmiset ja androidit näyttävätkin elävän yhdessä sulassa sovussa, samoja arkisia asioita tehden.

Dougin perhe muistuttaa tavallista ydinperhettä: vanhemmat käyvät töissä ja kaikilla hahmoilla on tyypillisiä, inhimillisiä ja sukupuolitettuja piirteitä. Dougin vanhemmat ovat mitä ilmeisimmin kunnianhimoisia robotteja, sillä he haluavat, että Dougista kasvaa viisain robotti koskaan. Kunnianhimoisuutta korostaa myös kuvitus, jossa perheen kodin seinällä komeilevat vanhempien saamat kunniakirjat (kuva 13). Aamuisin robottivanhemmat kytkevät lapsensa laitteeseen, josta tämä lataa vanhempien työpäivän aikana informaatiota ja oppii valtavasti



Kuva 13 (DU, 2–3)

uusia asioita. Kaikki tämä toimii selvänä allegoriana teknologiselle kehitykselle sekä nyky-yhteiskunnan tai -vanhempien suorituskaskeisyydelle, miksei myös kasvatus- ja koulutusinstituutioille. Lisäksi latauskone viittaa internetiin ja yleisemmin informaatioon.

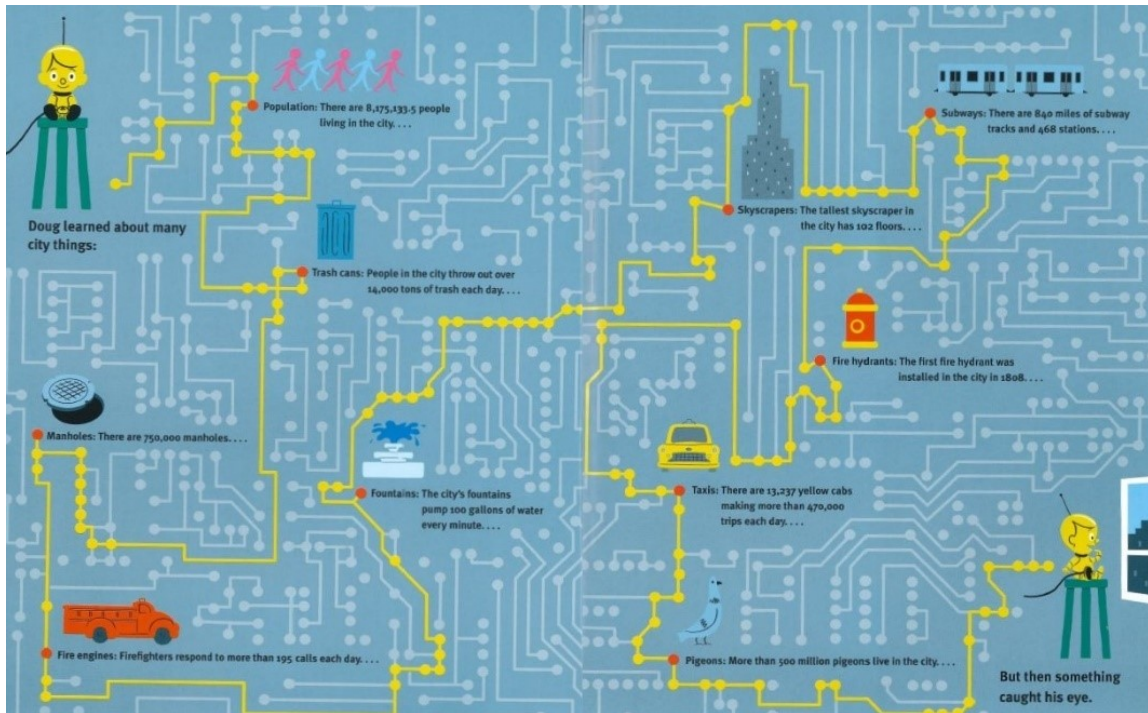
Eräänä päivänä Doug kiinnittää huomionsa ikkunalaudalla istuvaan puluun ja päättää lähteä ulos oppimaan asioista lisää: "Doug had just learned that pigeons traveled in groups called flocks, but he didn't know they made such a funny cooing sound! He wondered if there were more things he could learn if he went out into the city." (DU, 8–9.) Näin Doug irrottaa itsensä latauslaitteesta ja lentää avoimesta ikkunasta ulos linnun perään. Aivan kuten *Hello! Hello!* -kirjassa, myös tässä teoksessa lapsen kutsuu seikkailemaan luonnon elementti: ensimmäisessä leijaileva lehti, jälkimmäisessä taas pulu. Dougin koneesta lataamien faktojen perusteella teoksen kaupunki näyttäisi olevan New York, joten ulkomaailmasta ei tässä teoksessa löydy aivan samanlainen luontoidylli kuin aiemmissa kuvakirjoissa, vaan kaupunkiympäristö autoineen ja kerrostaloineen. Toisaalta Perry Nodelmanin (2008, 219) mukaan myös urbaaniin ympäristöön sijoittuvat lastenkirjat onnistuvat usein löytämään pastoraalisen idyllin keskeltä kaupunkia, ja Dougin kohdalla tämän idyllin virkaa toimittaa New Yorkin Central Park.

Seikkailullaan Doug oppii kaupungista aivan uusia puolia, ja nämä uudet havainnot rakentuvat hänen aiemmalle tietämykselleen kaupungista. Dougin havainnoissa korostuu aistimusten merkitys. Hän esimerkiksi tiesi ennalta, että kaupunkilaiset tuottavat päivittäin yli 14 000 ton-

nia roskaa, mutta ei sitä, että roskikset voivat haista. Kaupungista siis oppii enemmän seikkaillemalla ja kokemalla kuin pelkkää tietoa käsittelemällä. Dougin hahmossa näkyy toisaalta myös ajatus lapsesta luvun johdannossa mainittuna tyhjänä tauluna, *tabula rasana*, joka kokee kaikki kohtaamansa asiat ensimmäisen kerran uusina ja ainutlaatuisina (Heikkilä-Halttunen 2010, 27). Doug onkin hahmona romanttisen lapsuusihanteen mekaaninen ruumiillistuma: utelias, viaton ja valmis oppimaan uutta.

Lapsuuden idylliin liittyy myös elementti, josta Dougilla ei ole ennalta minkäänlaista tietoa, nimittäin leikki. Leikki on lastenkirjallisuudessa usein lapsuuden viattomuuden ja onnellisuuden metafora. Doug saa uuden ystävän ja oppii tältä mitä erilaisempia tapoja leikkiä tai pitää hauskaa. Vastaava lastenkirjallisuuden idyllisyyden ilmentymä teoksessa on ydinperhe, jonka ympärille teoksen keskeisin opetuskin muotoutuu. Kuvakirjojen kotoa seikkailemaan lähtevät hahmot palaavat yleensä takaisin kotiin, ja myös Doug palaa seikkailunsa päätteeksi perheensä luo. Lopussa Doug antaa perheelleen ison halauksen: "The best thing he learned was that if you want to show your parents you love them, you should give them a great big hug." (DU, 30.) Leikin lisäksi Doug oppii siten myös rakkauden merkityksen.

Viittasin jo johdannossa Noga Applebaumin (2010, 2) havaintoon siitä, että lastenkirjallisuuden tekijät ja kustantajat vaikuttavat olevan tietoisia nuorten lukijoiden kiinnostuksesta teknologiaan. Applebaumin mukaan teknologiaa hyödynnetäänkin esimerkiksi kirjojen kansissa, mutta lopulta sillä ei välttämättä ole mitään tekemistä varsinaisen teoksen kanssa tai vaihtoehtoisesti teknologiaa käsitellään negatiivisessa valossa. Myös *Doug Unplugged* hyödyntää teknologiaa ja teknistä sanastoa niin aihetasolla kuin yksityiskohdissa (kuten teoksen otsikossa). Tämä näkyy myös kuvituksessa, sillä Dougin ladataessa tietoa kaupungista kuvituksessa esitetään kartta, joka muistuttaa virtapiiriä (kuva 14). Sama virtapiirin näköinen tausta löytyy myös kirjan sisäkansista, mutta niihin on liitetty Doug seikkailemassa vapaasti eikä valmiita reittejä pitkin kuten edellisessä kuvassa (kuva 15). Ulkona liikkeessään Doug on siten vapaa teknologian ja sisätilan asettamista rajoituksista. Ulkomaailmaan liitetäänkin lastenkirjallisuudessa tyypillisesti vapauden ja seikkailun mahdollisuus (Nodelman 1985).

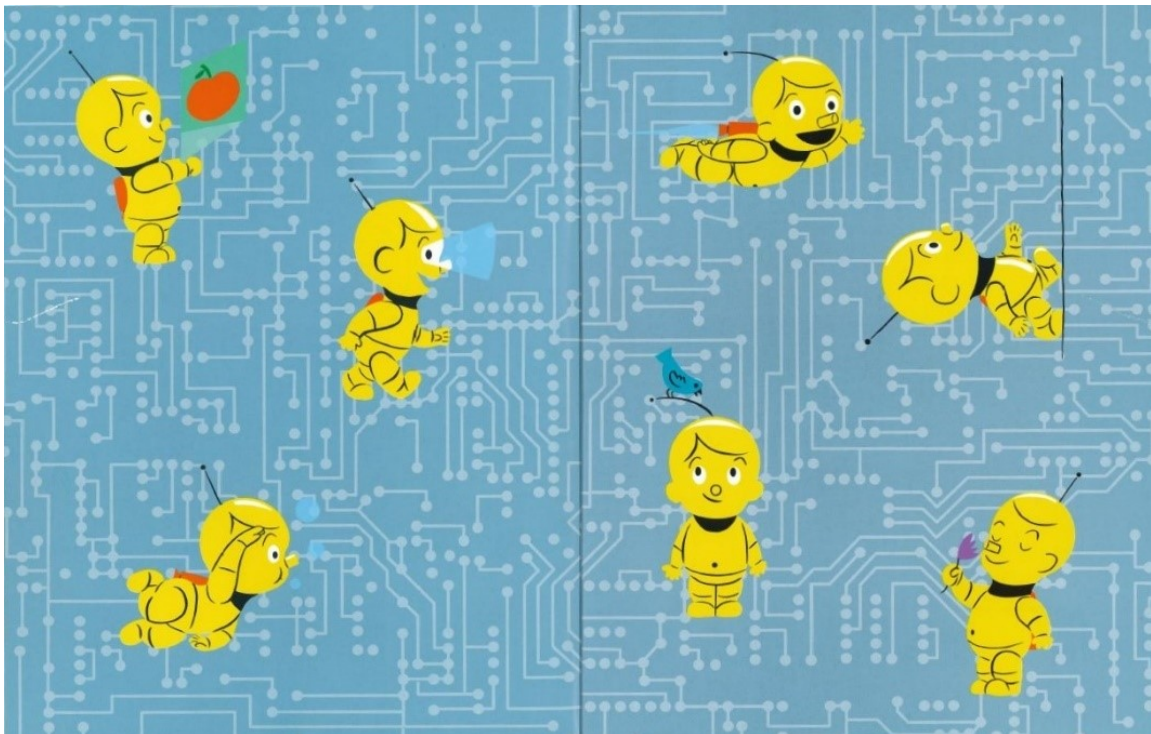


Kuva 14 (DU, 6–7)

Vaikka teos ei olekaan postapokalyptinen kuvaus robottien maailmanvalloituksesta, se asettaa informaation ja oppimisen merkityksen lapsuudelle vastakkain leikin, ystävien ja perheen kanssa. Teknologia ja vanhempien kunnianhimo sitovat Dougin sisälle ja estävät pääsyn ihanneelliseen lapsuuteen kuuluvien asioiden ja kokemusten pariin. Teknologia on jälleen potentiaalisesti haitaksi lapsihahmolle, ja teokseen on sen vastapainoksi sisällytetty opetus leikin ja rakkauden merkityksestä lapselle. Dougin vanhemmat tavallaan hylkäävät lapsensa kotiin työpäivän ajaksi jättäessään tämän istuskelemaan yksin piuhaan kytkettynä. Jos palataan robotitiperheeseen nykyisen kehityksen allegoriana, teoksen sinänsä myönteinen opetus sisältää teknologiavastaisen sävyn. Teknologiaa koskevassa keskustelussa ei ole tavatonta nähdä kannanottoja siitä, kuinka nykyvanhemmat ovat menneet teknologisesta kehityksestä sekaisin ja kuinka tämä vaikuttaa negatiivisesti lasten taitoihin ja elämään yleensä.¹¹

¹¹ Esimerkiksi *Helsingin Sanomat* julkaisi tammikuussa 2017 mielipidekirjoituksen, jossa luokanopettajaopiskelija yhdisti lasten sanavaraston kaventumisen ja koulussa tarvittavien taitojen heikkenemisen aikuisten ja lasten lisääntyneeseen teknologian käyttöön (Raivonen 2017). Myös tässä kirjoituksessa esille nostetut seikat perustuivat kirjoittajan yksittäisiin havaintoihin, ja ongelmien syyksi esitetään huonoa vanhemmuutta.

Teoksen hyperteknologinen lapsirobotti näyttääkin kytkeytyvän ennen kaikkea huoleen leikin ja vuorovaikutuksen katoamisesta teknologisen kehityksen myötä. Vaikka Donna Haraway julisti esseessään *A Cyborg Manifesto* (1991), että kyborgit tulevat kyseenalaistamaan luonnollisen ja keinotekoisien rajan sekä samalla kyseenalaistamaan muutkin subjekti- tai identiteettikategoriat, Dougin kaltainen robottihahmo on lastenkirjallisuudessa jo sinänsä teknofobian ilmentymä. Hyperteknologiset tulevaisuudenkuvaukset suhtautuvat harvemmin positiivisesti teknologiseen kehitykseen (Applebaum 2010), ja Dougin maailmassa teknologinen kehitys on johtanut lapsuuteen, jolta puuttuvat lähes kaikki ihanteelliseen lapsuuteen yhdistetyt piirteet. Myös Joseph Schwarczin (1982, 166) mukaan lapsille suunnatut, elollisista esineistä kertovat kuvakirjat toimivat mediumina aikuisten tukahdutettujen ahdistuksen aiheiden (usein tiedostamattomaan) ilmaisuun. Vaikka Dougin matka menneisyyden idylliin suuntautuu kukkaketojen ja vuoristopurojen sijaan suurkaupungin kaduille, pieni robotti onnistuu löytämään kaupungistakin idyllisen yksityiskohdan. Tämänkin teoksen sanoma tuntuu kiteytyvän Onni-pojan äidiltä lainaamiini sanoihin: todellinen maailma löytyy ulkoa.



Kuva 15 (DU, sisäkansi)

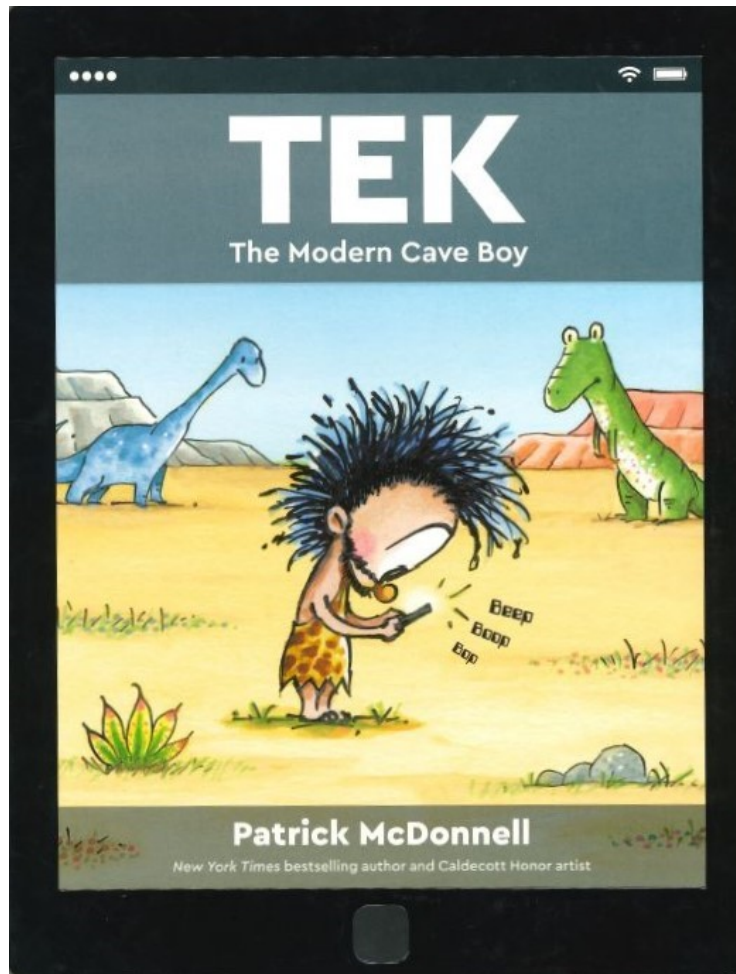
3.2 Peliriippuvainen luolapoika tabletin ruudulla

Tek: The Modern Cave Boy on MUTTS-sarjakuvan¹² tekijän Patrick McDonnellin kuvakirja, joka on ilmestynyt vuonna 2016. Kirjan esihistoriallinen maailma sekoittaa humoristisesti *The Flintstonesia* mukailevaa kivikautta, dinosauruksia ja modernia teknologiaa. Teoksen päähenkilö Tek on pelikonsolista, älypuhelimesta ja tabletista riippuvainen luolapoika, joka ei suostu poistumaan luolastaan kavereiden ja perheen maanittelusta huolimatta. Tek jättää luolansa vasta tulivuorenpurkauksen syöstyessä Tekin ja laitteet ulos luolasta. Tässä vaiheessa tuskin tulee yllätyksenä, että myös Tekin maailmassa ulkona on vastassa luonnon, ystävien ja leikin täyttämä maailma. Muusta aineistosta *Tek: The Modern Cave Boy* kuitenkin poikkeaa sen vuoksi, että se mukailee artefaktina tablet-tietokonetta.

Teoksen nimi leikittelee perinteisen ja modernin välisellä rajalla kutsuessaan Tekiä nykyaikaiseksi luolapojaksi, ja usein kuvakirjan otsikko toimiiikin olennaisena elementtinä teoksen kokonaisuudessa. Otsikon ja muiden paratekstien lisäksi kuvakirjan muodolla on usein muuta kirjallisuutta enemmän merkitystä koko teoksen kokonaisuudelle. Niin kansikuvat, sisäkannet kuin nimiösivutkin voivat olla osa kertomusta tai ohjata teoksen tulkintaa. (Mikkonen 2005, 369; Nikolajeva & Scott 2001, 241, 245.) *Tek*-kirjan muoto on innovatiivinen, sillä kirja muistuttaa konkreettisesti tablettia – kirja hämärtää perinteisen ja modernin välistä rajaa myös esineenä. Kirjan kansi esittää Tekin näppäilemässä puhelintaan esihistoriallisten ystävien seurassa toimintaa taustalla, mutta kannesta tekee erityisen mielenkiintoisen sen mustat kehykset (kuva 16). Kannessa on hyödynnetty kuvituksen mahdollisuuksien lisäksi myös erilaisia pintoja: ”tabletin” kehykset erottuvat sen sileästä ”ruudusta”¹³ kantta tunnustellessa. Kannesta voi löytää myös kosketusnäyttöisistä laitteista tutun hipaistavan kotinäppäimen, joka on ruudun tavoin kehyksiä sileämpi. Lisäksi tabletin ruudun yläosaan on sijoitettu muun muassa akun varausta ja wifi-verkkoa ilmaisevat ikonit.

¹² Suom. *Kamut*.

¹³ En käytä jatkossa lainausmerkkejä erottamaan kuvakirjan esittämää tablettia varsinaisista laitteista ja niiden ominaisuuksista vaan luotan siihen, että ero on tullut tähän mennessä selväksi.

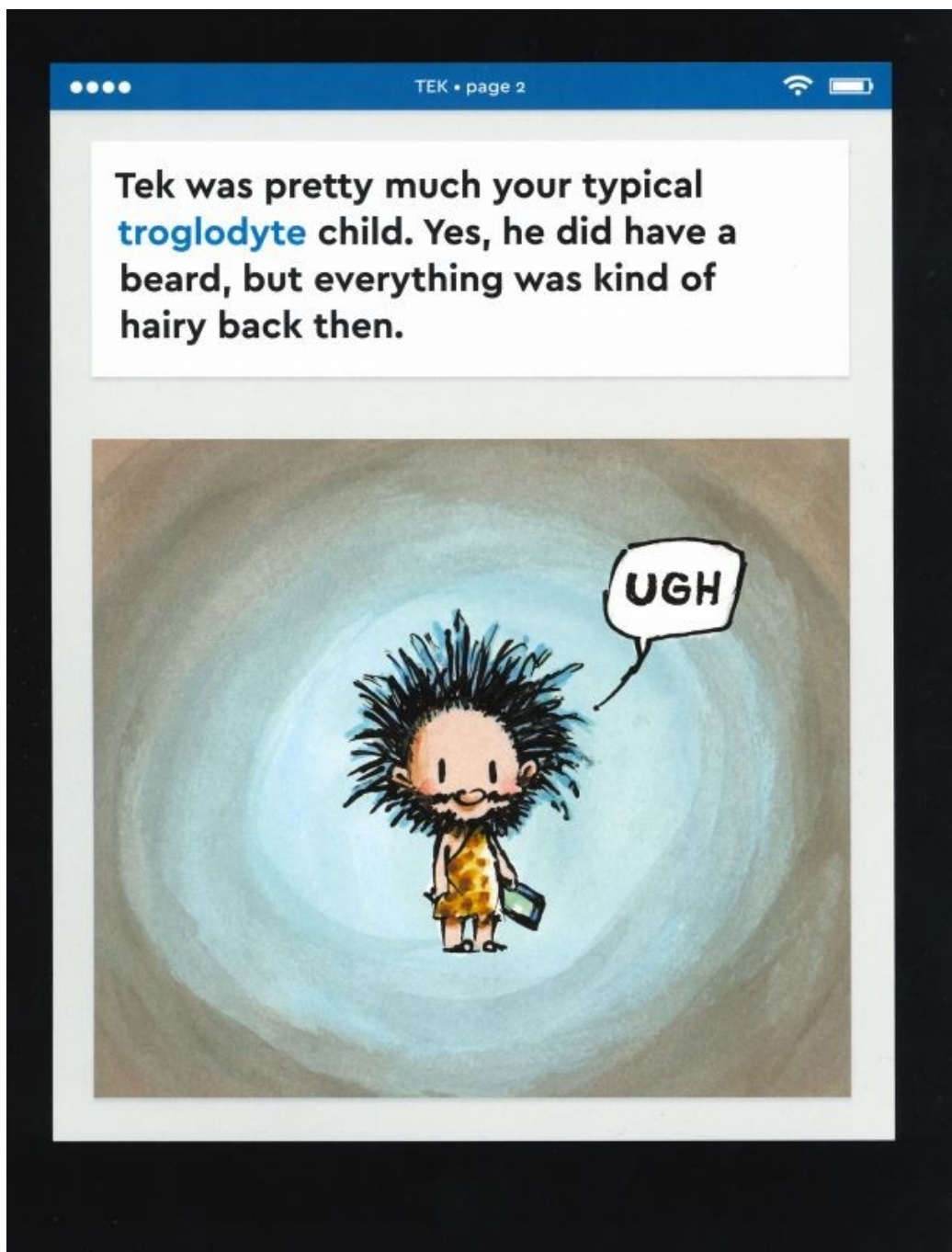


Kuva 16 (TB, etukansi)

Tek-kirja sekoittaa intermediaalisesti eri mediamuotoja: kosketusnäyttöteknologiaa ja kuvakirjaa, uutta ja vanhaa. Kirjan sisäkannella tabletin ruutu on pimeä, ja laite pyytää salasanaa. Nimiösivulla ruutu on jälleen kirkas, sillä ruutuun on näppäilty salasana ”TEK”, jota Tek-pojan dinosaurusystävät ovat jälleen ihmettelemässä. Nimiösivun kuvitus liittyykin olennaisesti koko kertomukseen, jossa Tekin ystävät eivät ymmärrä tämän viehtymystä laitteisiin. Samalla teos tekee modernin kuvakirjan keinoilla kielikuvista kirjaimellisia – saatetaanhan teknologista kehitystä ymmärtämättömiä ihmisiä kutsua leikkimielisesti vanhuksiksi¹⁴ tai dinosauruksiksi. Nimiösivulla tabletin ruudun yläreunan ilmoituspalkkiin ilmestyy uusi elementti, sillä palkin keskellä lukee ”TEK”. Tämä teksti saa ensimmäisellä varsinaisella sivulla seurakseen kirjan sivunumeron. Yhdessä vasemman laidan palloikonien kanssa nämä elementit tekevät vaikutelman siitä, että lukija lukee e-kirjaa painetun kuvakirjan sijaan, sillä pallot tyhjenevät kertomuksen

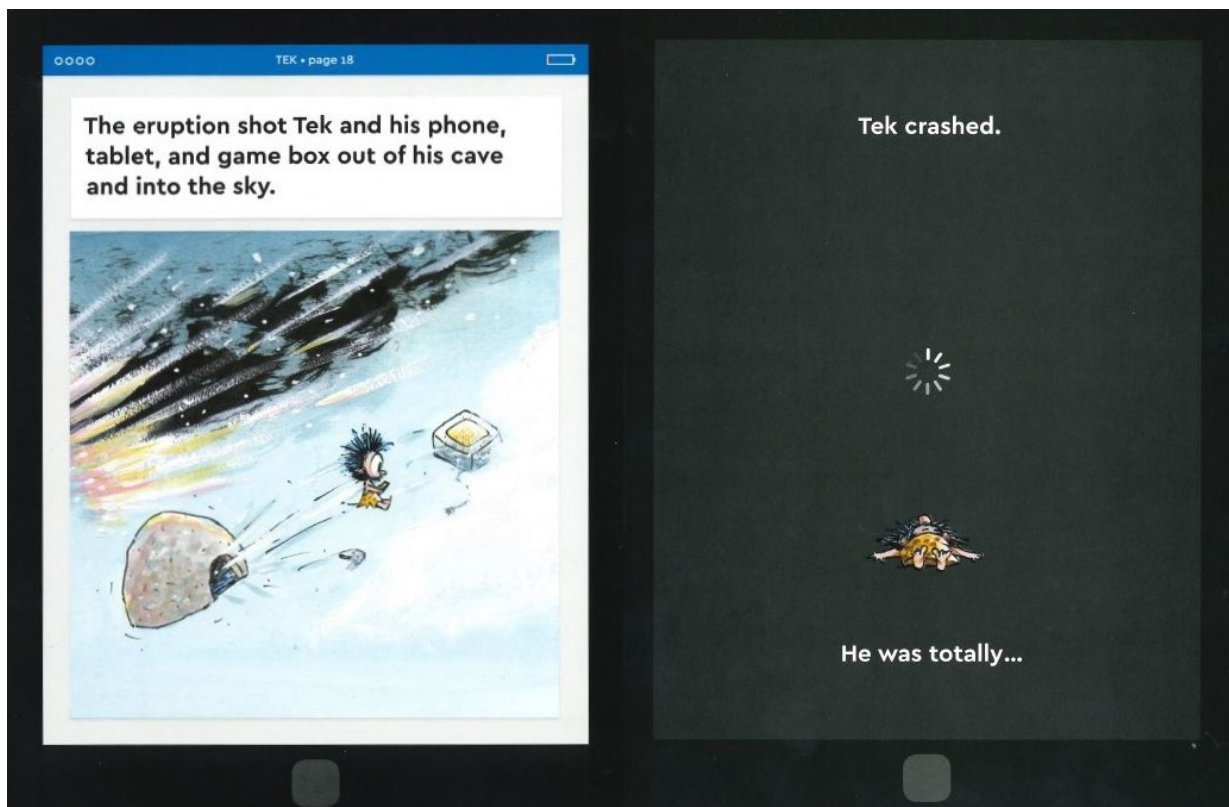
¹⁴ Ks. esim. Smith 2010.

edetessä viitaten sähköisen kirjan lukemisen etenemiseen. Myös kirjan kansi on ymmärrettävissä intermediaalisessa eli medioiden välisessä merkityksessä: se esittää Tek-kirjan kantta sel-laisena, kuin se olisi elektronisen kuvakirjan muodossa aktuaaliselta tabletilta luettuna. Teks-tissä hyödynnetään myös hymiöitä tunnetilojen kuvaamisessa. Lisäksi jotkin haastavammat sanat tai käsitteet (esim. *gadget*, *Ice Age*) on kirjoitettu sinisellä (kuva 17). Ne esittävät hyper-linkkejä, jotka voisivat viedä klikkaajansa esimerkiksi sanakirjaan tai *Wikipediaan* hankkimaan lisätietoja asiasta.



Kuva 17 (TB, 2)

Tek: The Modern Cave Boy hyödyntää moninaisia kuvallisen ja kirjallisen ilmaisun keinoja teknologiaan liittyvien merkitysten tuottamisessa. Jo teoksen päähenkilön nimi Tek viittaa teknologiaan sinänsä, ja nimi saa merkityksensä myös Tekin ja tämän ystävien välisessä kanssakäymisessä. Kun Tek viettää aikaansa laitteidensa parissa kotiluolassaan, Tekin ystävä tervehtii häntä sanoilla ”Hi, Tek!” (TB, 3). Tämä sanaleikki viittaa luonnollisesti *high techiin* eli korkeaan, edistyskelliseen teknologiaan. Tässä kertomuksen vaiheessa Tek tosiaan on huipputeknologian ja viihtyy teknologian parissa samalla, kun kirjan muoto mukailee ajankohtaista teknologiaa. Myöhemmin, Tekin lennettyä luolasta ulos ystävä tervehtii tätä sanoilla ”Lo, Tek!” (TB, 28) viitaten *low techiin* eli yksinkertaiseen teknologiaan. Kuvassa Tek kulkee pyörän päällä, ja pyörää voi pitää yksinkertaisena tekniikkana tai teknologiana. Tässä vaiheessa itse kirjastakin on tullut ihan tavallinen kuvakirja, sillä tablettimuoto katoaa tulivuorenpurkauksen jälkeen.



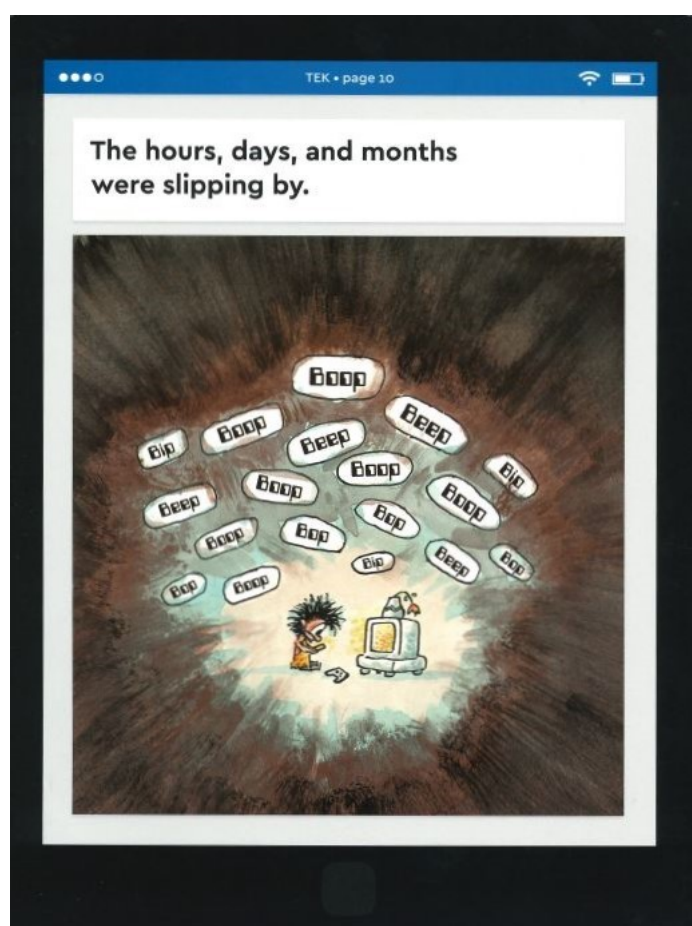
Kuva 18 (TB, 18–19.)

McDonnellin teos leikittelee moniulotteisesti kuvakirjan ikonotekstillä ja intermediaalisuuden mahdollisuuksilla. Tämä nousee erityisesti esille teoksen käännekohdassa eli tulivuorenpurkauksen seuraavien sivujen aikana. Tässä käännekohdassa Tek irtaantuu riippuvuutta aiheuttavista laitteista, ja tätä muutosta kuvataan sekä kielellisesti että visuaalisesti. Kuvituksessa Tek lentää ensin tulivuorenpurkauksen voimasta ulos luolasta ja makaa uupuneena maassa, kunnes tabletin ruutu pimenee (kuva 18). Teksti puolestaan hyödyntää tietoteknisiä termejä lapsen toimintaa kuvatessaan: "The eruption shot Tek and his phone, tablet, and game box out of his cave and into the sky. Tek crashed. He was totally... disconnected." (TB, 18–20.) Tulivuorenpurkaus syöksee Tekin ulos luolasta, minkä seurauksena hän romahtaa (*crash*). Tek romahuttaa sekä kirjaimellisesti että vertauskuvallisesti, sillä tietotekniikassa kaatumisella (*crash*) viitataan esimerkiksi tietokoneen toiminnan odottamattomaan loppumiseen. Kuvakirjan ikonoteksti ja teoksen erityinen muoto mahdollistavat näiden merkitysten esittämisen yhtä aikaa.

Tekin kaatumisen yhteydessä myös tabletin virta loppuu, verkkoyhteys katoaa ja ruudulle ilmestyy latausta osoittava ikoni, kunnes ruutu sammuu lopullisesti ja kuva täyttyy pimeydellä. Tällainen metaforan esittäminen kirjaimellisesti ei ole ainoastaan kuvakirjan konventio, vaan perinteinen taiteen tehokeino. Kuvakirjassa kielikuvan kääntäminen kirjaimelliseksi kuvituksessa on myös tapa luoda huumoria tai korostaa vaikka idiomaattisen ilmaisun merkitystä. (Schwarcz 1982, 38.) Nämä kuvalliset metaforat voivat siis olla hauskoja tai opettavaisia, ja Cordellin teoksessa lienee kyse kummastakin. Lapsihahmon toiminnan kuvaaminen tietoteknisin termein sekä tämän yhdistäminen tietokoneen toimintaan esittää laitteista vieroittautumisen vauhdikkaan sarjakuvallisesti. Samalla se kiinnittää myös huomion teknologian addiktoivuuteen, josta vieroittautuminen vaatii täydellisen irrottautumisen: järjestelmän kaatumisen kokonaan.

McDonnellin teoksen muoto ja sanoma ovat tavallaan ristiriidassa. Kirja on tabletin näköinen kenties sen vuoksi, että se puhuttelisi kosketusnäyttösukupolvea eli lapsilukijoita. Edellisen alaluvun pohdinta siitä, kuinka lastenkirjailijat ottavat lasten kiinnostuksen teknologiaan huomioon ja missä suhteessa tämä on kirjojen sisältöön, on siten relevantti myös McDonnellin

teoksen kohdalla.¹⁵ Kuvituksessa hyödynnetään hauskesti älypuhelinien ja tablettien ruuduilta tuttuja visuaalisia elementtejä, kuten akun varaukseen ja wifiin viittaavia ikoneja, ja nämä elementit yhdistyvät taidokkaasti myös teoksen kerrontaan. Tekstissä käytetään jopa emojiä. Silti teoksen maailmassa laitteet aiheuttavat riippuvaisuutta ja ovat lapselle haitallisia korvatessaan raikkaan ulkoilman ja leikin ystävien kanssa. Tek pystyy poistumaan luolastaan ulos ystäviensä ja perheensä luokse vasta sitten, kun tulivuorenpurkaus heittää tämän laitteineen ulkoilmaan. Sitä ennen Tek on täysin kiinni peleissä ja laitteissaan eikä kiinnostu laisinkaan ulkomaailmasta, josta teoksessa puhutaan Onni-pojan äidin haaveksivien puheenvuorojen tavoin *oikeana* maailmana: "Outside, the real world was evolving, but Tek couldn't have cared less." (TB, 7.)



Kuva 19 (TB, 10)

¹⁵ Itse asiassa teoksen kustantajan esittelyteksti on tietoinen siitä, että kirjan ulkomuoto houkuttelee lapsilukijoita: "Is it a book...or an electronic tablet? From bestselling author and Caldecott honoree Patrick McDonnell comes a timely tale in a tablet-shaped package that's perfect for today's legions of device-obsessed, digital-savvy children." (Hachette Book Group 2016.)

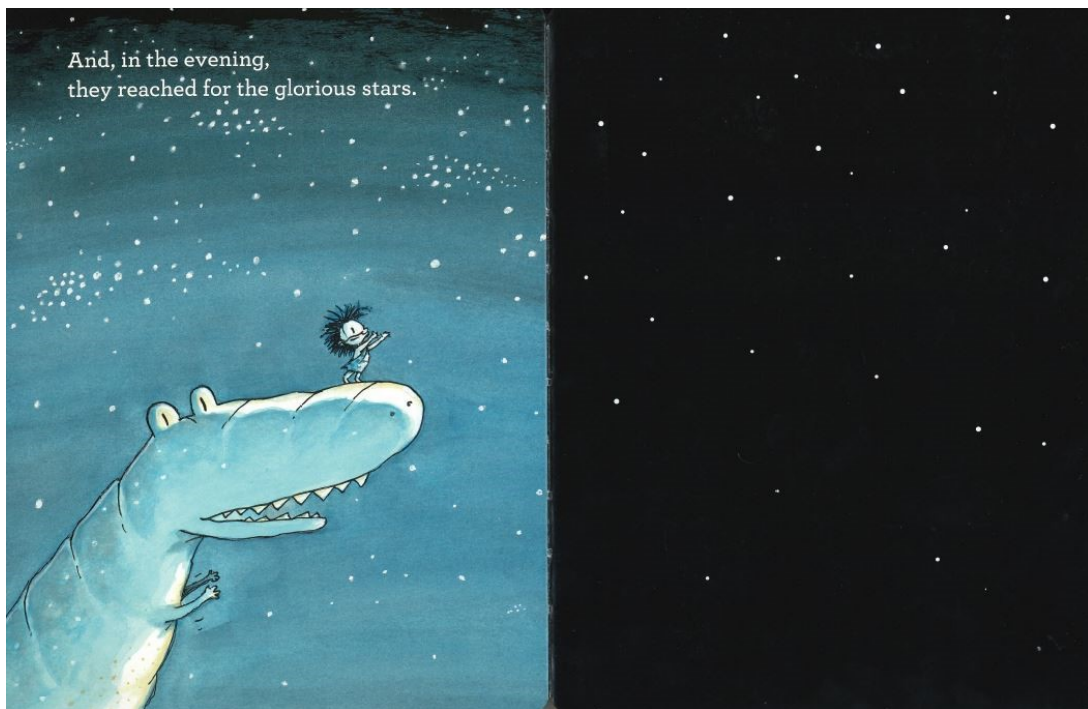
Tek hylkää ystävänsä ja hukkaa aikaansa laitteiden ääressä, ja teknologia esitetään aiemmin käsittelemieni kuvakirjojen tavoin kovaäänisenä – ruudun lumoa unohtamatta. Myös McDonnellin kuvituksessa laitteisiin liitetään kovia ääniä, mutta ei pelkästään symbolien, viivojen ja muotojen avulla vaan onomatopoeettisten sanojen muodossa. Laitteisiin liitetyt piippaukset eivät esitä pelkästään ääntä sinänsä, sillä *intraikonisena* eli kuvaan upotettuna tekstinä ne muikailevat yleisemmin kokemusta teknologiaan liitetystä ärsyketulvasta (vrt. Nikolajeva & Scott 2001, 74–75). Piippausäänet on lisäksi kirjoitettu eri fontilla kuin henkilöhahmojen puhekulat, ja tämä pikselinen kirjainten muoto muistuttaa kulmikkaita bittikarttafontteja korostaen vaikutelmaa elektroniikasta lähtevästä ärsykkeestä (kuva 19). Teos leikittelee fonteilla aivan samalla tavalla kuin Cordellin *Hello! Hello!*.

McDonnellin teoksen sanoma vaikuttaa olevan lähinnä se, että teknologia on lapsille haitallista ja että lasten pitäisi viettää enemmän aikaa ulkona leikkimässä. Ulkoilma esitetään ihanteellisena leikin, vuorovaikutuksen ja mielikuvituksen maailmana. Tekin maailmassa leikki ja laitteiden käyttäminen sulkevat toisensa pois. Toki teoksessa on paljon huumoria ja lisäksi se on etäännytetty karrikoituun kivikauden maailmaan. Tekin isä on muun muassa keksinyt internetin mutta ei partavaahtoa, ja Tekillä kasvaakin nuoresta iästään huolimatta parta. Teoksen aloitus tarjoaa silti mahdollisuuden tulkita ajankohdan allegorisena kuvauksena nykypäivästä: "Once upon a time, way, way back, a long time ago, or maybe yesterday..." (TB, 1.)

Kuten muissa teknologiaa käsittelevissä kuvakirjoissa, myös tässä vaikuttaa olevan selvä opetus: jos viettää kaiken aikansa sisällä pelaamassa, menettää ihanteelliseen lapsuuteen liittyvät elementit, mutta vetämällä töpselin irti lapsi voi päästä takaisin tosielämään. Vaikka McDonnellin teos on muodoltaan innovatiivinen, se nojaa aiemmin käsiteltyjen teosten tavoin vastakkainasetteluun, jossa teknologia edustaa lapsuudelle, perheelle ja ystävyydelle haitallisia asioita. Tässä asetelmassa laitteet sitovat lapset sisälle ja tukahduttavat leikin sekä vuorovaikutuksen. Tätä sanomaa tukee myös kirjan takakansi, jossa kysytään: "Won't you come out to play?". Lisäksi takakannessa lukee "TEK[:] think outside", joka kehottaa samanaikaisesti sekä Tek-hahmoa että teoksen lukijaa ajattelemaan "laatikon ulkopuolelta". Tämä implisiittinen laatikko viitanee Tekin luolan lisäksi laitteiden ruutuihin ja yhdistyy siten teoksen erityiseen muotoon. Ja kun Tek herää kauniseen ulkomaailmaan, tabletin ruudun kehykset ovat kadonneet ja kuvitus pääsee valtaamaan sivut kokonaan ikään kuin korostaen luolan ulkopuolisen

maailman avaruutta ja mahdollisuuksia. Kuten aiemmin totesin, samanlainen matka rajoitteista vapaaseen ulkomaailmaan tapahtuu myös Maurice Sendakin *Where the Wild Things Are* -kirjassa. Sendakin klassikkoteos hyödyntää kuvituksen rajoja ja rajausta esittäessään Maxin huoneen ja sisätilan suppeana ja rajallisena. Ulkomaailma ja Maxin fantasia puolestaan vapautuvat näistä rajoista, jolloin kuvitus täyttää kokonaisia aukeamia. (Moebius 1986, 150; Mikkonen 2005, 372–373.)

Toisin kuin Sendakilla, jolla kehyksetön kuvatila esittää fantasian ja unen maailmaa, Tekin ko-koaukeamalla vastassa on todellinen ja oikea ulkomaailma. Tämä merkitys huipentuu teoksen viimeisellä aukeamalla, jossa Tek katselee ystävänsä kanssa tähtiä, ja tämä tähtitaivas valloittaa koko aukeaman (kuva 20). Tekin luola-aikana tähtien näkeminen oli vielä mahdotonta, koska laitteiden tuottama valo esti tähtitaivaan näkemisen. Teos asettaa muotovalinnoillaan tabletin ja e-kirjan vastakkain tavallisen kuvakirjan kanssa. Sen lisäksi, että teknologia rajoitti Tekin elämän pimeän luolan sisälle, se rajoitti myös lukijan lukukokemuksen, sillä ennen kirjan kaatumista lukemista määrittelivät tabletin rajat sekä hupeneva virta ja verkkoyhteys. Teoksessa päädytäänkin tältä rajalliselta ja salasanalla suojatulta tabletin ruudulta äärettömän tähtitaivaan äärelle, ja tämä ääretön ulkomaailma on vapaa teknologian asettamista rajoitteista.



Kuva 20 (TB, 32–)

3.3 Hyvää yötä, *iPad*: teknofobia, parodia ja satiiri

Pseudonyymillä Ann Droyd julkaistu *Goodnight iPad: A Parody for the Next Generation* on otsikkonsa mukaisesti parodia, joka mukailee ja imitoi Margaret Wise Brownin amerikkalaista iltasatuklassikkoa *Goodnight Moon* (1947). Alkuperäisessä kuvakirjassa seurataan pienen pupun nukkumaanmenorituaalia luettelemalla makuuhuoneen esineitä ja muita asioita sekä toivottamalla niille hyvää yötä yksi kerrallaan. Ann Droydin kuvakirjassa makuuhuoneen arkiset esineet ja taivaalla loistava kuu on vaihdettu kodinelektroniikkaan: tabletteihin, LCD-televisioon ja tietokoneisiin. Lempeiden hyvänyöntoivotusten sijaan kirjassa heitetään laitteet yksi kerrallaan ulos ikkunasta, jotta pupuperhe malttaisi käydä nukkumaan.

Goodnight iPad on parodinen muutenkin kuin otsikkotasolla, sillä se mukailee alkuperäistä iltasatua niin visuaalisesti kuin kerronnallisestikin. Teos tuntuu kuitenkin ivailevan enemmän nykyiselle elämäntyylille kuin Margaret Wise Brownin alkuperäisteokselle. Parodian tutkimuksessa parodia tyypillisesti on eroteltu *satiirista*, sillä parodiassa ivan tai kommentoinnin kohteena on imitoitava teksti ja satiirissa puolestaan ihmisten toiminta tai yhteiskunnan epäkohdat. Näiden välisen rajan vetäminen ei aina ole helppoa, ja lisäksi tekstit voivat sisältää sekä parodian että satiirin piirteitä yhtä aikaa. (Laakso 2014, 298–300.) Kuten Ann Droydin kuvakirjan kohdalla, toisinaan parodiat voivat leikitellä ajankohtaisilla viittauksilla, jolloin niiden kommentoiva tai poleeminen kärki on suunnattu muualle kuin parodioitavaan tekstiin (Dentith 2000, 9). Parodia voikin nojata alkuperäiseen tekstiin esimerkiksi sen auktoriteettiaseman vuoksi, kuten Linda Hutcheon (1985, 4) on aiemmin esittänyt. Näin parodia voi suunnata kommentaarinsa kohti tekstiä tai sen ulkopuoliseen maailmaan. Kutsun jatkossa alkuperäistekstiä *hypotekstiksi* Gérard Genetten määritelmän mukaan (Genette, Newman, Doubinsky & Prince 1997).

Artikkelissaan *Scieszka's The Stinky Cheese Man: A Tossed Salad of Parodic Re-versions* Sylvia Pantaleo (2006) on käsitellyt aiempaa parodian teoriaa suhteessa kuvakirjaan nostaen esille parodian koomisuuden ja sen, ettei parodia aina pilkkaa hypotekstiään. Erityisesti kuvakirjojen kohdalla intertekstuaalisuus, johon myös parodia lajina lukeutuu, perustuu usein tunnetuille hypoteksteille. Intertekstuaalisuuteen liittyy olennaisesti se, että lukija ymmärtää tekstienväliset viittaussuhteet ja tuntee alkuperäisen tekstin, ja lastenkirjallisuuden kohdalla nämä lukijan kirjalliseen kompetenssiin liittyvät kysymykset ovat erityisen tärkeitä. (Nikolajeva & Scott

mobiilisovelluksella oikean helistimen sijaan ja teknologiaa käyttävät jopa kotieläimetkin. Teoksen ajankohtaiset viittaukset puhuttelevat myös aikuislukijaa jopa siinä määrin, että voidaan puhua aikuisille suunnatuista silmäniskuista: ne ovat siis vitsejä, jotka on suunnattu ennen kaikkea aikuislukijoille (Wall 1991, 36). Esimerkiksi tv:stä lähtevä intraikoninen teksti ”Hello, Daaave” (s. 12) viitanee englantilaiseen komediasarjaan *The League of Gentlemen* ja sen erikoiseen *Papa Lazarou* -hahmoon.

Goodnight moon -kirjassa pupulapsen huoneessa istuu lasta hyssyttelevä nainen, mutta modernin version kiikkustuolinainen kyllästyy siihen, ettei pysty nukkumaan hälinän, piippausten ja loistavien ruutujen keskellä. Pupuperheen mummoksi tulkitsemani hahmo kantaa kaiken elektroniikan ulos ikkunasta perheen vastustellessa vieressä (kuva 22). Tässä vaiheessa perheen vanhemmatkin heittäytyvät pikkulapsiksi, järkyttyvät ja nurisevat toimenpiteistä. Myös pupujen perheessä on vallalla tyypillinen nykyperheeseen ja nykyvanhemmuuteen liitetty kuvio: vanhemmat ovat siinä kyvyttömiä asettamaan rajoja omalle ja lastensa mediankäytölle. Pupumummo edustaa puolestaan vanhoja, perinteisiä arvoja sekä aikuisen auktoriteettia, joka pistää vanhemmuutensa hukanneiden pupuvanhempien ja näiden jälkeläisten teknologian käytön kuriin.



Kuva 22 (GNI, 18–19)

Teos näyttää suhtautuvan hypotekstiinsä kunnioittavasti ivaamisen sijaan, sillä rauhan laskeuduttua pupuperheeseen yksi lapsista lukee *Goodnight Moon* -kuvakirjaa taskulampun valossa peiton alla. Parodian ja satiirin erottaminen toisistaan voi joskus olla haastavaa, ja *Goodnight iPad* onkin satiirinen sanomaltaan, sillä se parodioi nykyihmisten suhdetta digitaaliseen teknologiaan ja suuntaa tämän kritiikin myös oletetulle aikuislukijalle. Toisaalta parodia voi olla myös opettavainen, sillä parodian keinot mahdollistavat etäisyyden ottamisen ja siten käsiteltävän aiheen kriittisenkin tarkastelun (Laakso 2014, 255). Tästä näkökulmasta tarkasteltuna *Goodnight iPad* ei parodioi pelkästään modernin teknologian käyttöä lapsiperheessä vaan mahdollisesti myös siihen liitettyjä, teknofobisia ja huolipuheeseen nojaavia stereotypioita. Parodinen nurinkääntö ja liioittelu naurattavat lukijaa, mutta kiinnittävät samalla huomion myös liioittelun kohteeseen.

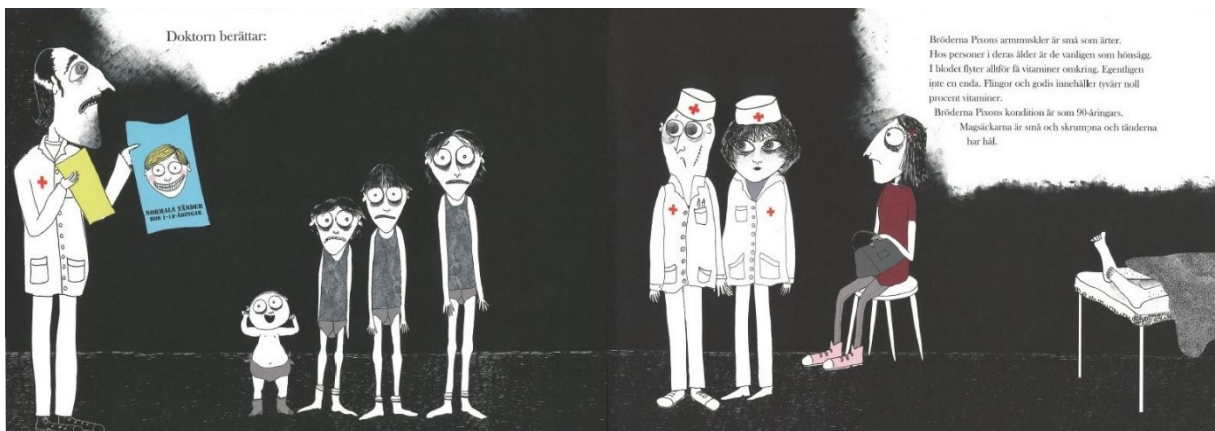
Parateksteillä näyttää jälleen olevan merkitystä kuvakirjan kokonaisuudelle. Esimerkiksi kirjailijan pseudonyymi Ann Droyd viitanee sekä varsinaisiin androideihin että *Googlen Android*-käyttöjärjestelmään. Pseudonyymi kytkeytyy tähän mennessä havaittuun kirjoittajien taipumukseen hyödyntää teknistä sanastoa ja kielikuvia teknologiaa käsittelevissä kuvakirjoissa. Lisäksi kirjan kansilehdille on liitetty seuraava omistusteksti: "For super-agent Brenda [...] and for everyone who is as hopelessly plugged in as I am". Kirjan (varsinainen tai pseudonyymien varaan konstruoitu) tekijä kertoo siis itse olevansa toivottoman riippuvainen modernista teknologiasta. Ehkäpä aikuiset eivät siis pelkääkään niin paljoa teknologian mahdollista haitallista vaikutusta lapsiin kuin potevat kasvukipuja oman mediankäyttönsä rajojen kanssa. Alaotsikkonsa mukaisesti seuraavalle sukupolvelle suunnattu *Goodnight iPad* ei välttämättä tarkoitaakaan seuraavalla sukupolvella pelkästään tämän päivän lapsia vaan myös aikuisia. Samalla se tulee suhtautuneeksi varsin nostalgisesti hypotekstiinsä ja siihen lapsuusidylliin, johon alkuperäisen iltasadun lukeminen aikuisten muistoissa liitetään.

3.4 Pixonin veljekset moralismin haastajana

Lapsihahmojen täydellinen irrottautuminen teknologiasta ja ulos lähteminen ovat olleet toistuvia motiiveja aiemmin käsittelemissäni kuvakirjoissa. Samaan sarjaan kuuluu myös kotimainen kuvakirja *Bröderna Pixon och TV:ns hemtrevliga sken*, joka kertoo nimensä mukaisesti Pixonin veljessarjasta. Pixonin poikien elämä keskittyy täysin television ympärille, mutta

eräänä päivänä TV hajoaa. TV:n hajoaminen ajaa pojat ulos, mutta toisin kuin aiemmissa kuvakirjoissa, tässä teoksessa lapset palaavat lopulta takaisin ruudun äärelle. *Bröderna Pixon* haastaakin monin tavoin aiempien teosten esittämisen tavat ja vaikuttaa paikoin jopa keskus-televan niiden kanssa.¹⁶

Pixonin pojat ovat huonokuntoisia, kalvakoita ja sisällä viihtyviä, eivätkä osaa tehdä muuta kuin katsella televisiota. Teos leikittelee avoimesti moralistisen lastenkirjallisuuden traditiolla, sillä Pixonin pojista esitetään lääkärin vastaanotolla jöröjukkamainen muotokuva (kuva 23), joka viittaa alkuperäiseen runomuotoiseen kertomukseen erityisesti visuaalisesti. Heinrich Hoffmannin *Jörö-Jukka* on moralistisen lastenkirjallisuuden klassikko, joka koostuu groteskin opettavaisista, kuvitetuista kertomuksista, joissa moraalisesti väärin toimivat lapset saavat enemmän tai vähemmän karmaisevan rangaistuksen teoistaan. *Bröderna Pixon* viittaa suoraan alkuperäisteoksen nimikkorunoon Jörö-Jukasta, joka ei anna leikata hiuksiaan tai kynsiä.



Kuva 23 (BP, 6–7)

¹⁶ Vaikka televisiota ei yleisesti mielletä uudeksi teknologiaksi, käytännössä TV:kin on nykyisin digitaalista teknologiaa. Katson lastenohjelmien liittyvän kiinteästi puheeseen lasten ruutuajasta ja mediakasvatuksesta. Eri- laisten lastenohjelmien katseleminen on merkittävässä roolissa suomalaisten lasten median- ja internetinkäy- tössä: jo alle vuoden ikäisistä lapsista puolet katsoivat vuonna 2013 kuvaohjelmia ainakin joskus. Myös erilais- ten internet- tai suoratoistopalvelujen välityksellä tapahtuva ohjelmien katsominen oli yleistä, ja on oletetta- vasti vain yleistynyt entisestään viimeisen kolmen vuoden aikana. (Suoninen 2014, 16.)

Koska intertekstuaalisuus ja kirjalliset alluusiot toimivat kuvakirjassa sekä tekstin että visuaalisen ilmaisun keinoilla (Nikolajeva & Scott 2001, 228), mukailee Pixonin poikien muotokuva alkuperäisen *Jörö-Jukan nonsensistä* sävyä retorisella liioittelulla:

Bröderna Pixons armmuskler är små som ärter. Hos personer i deras ålder är de vanligen som hönsägg. I blodet flyter alltför få vitaminer omkring. Egentligen inte en enda. Flingor och godis innehåller tyvärr noll procent vitaminer. Bröderna Pixons kondition är som 90-åringars. Magsäckarna är små och skrumpna och tänderna har hål. (BP, 7)

Samanlainen liioitteleva, todenmukaisuuden rajoja rikkova kerronta huipentuu kirjassa kohtaan, jossa kertoja huijaa poikien kuolevan liiallisen ponnistelun vuoksi. Teos viittaa moralistisen ja opettavaisen kirjallisuuden traditioon varsin eksplisiittisesti, sillä kirjallisten tai visuaalisten alluusioiden lisäksi *Jörö-Jukka* esiintyy kirjan sivuilla myös intraikonisena viitteenä eli kuvan sisälle upotettuna tekstinä. *Pelle Snusk* löytyy nimittäin perheen olohuoneen lattialta muiden kirjojen seasta.

Jörö-Jukka synnytti omana aikanaan lukuisia seuraajia (Zipes 2001, 157), ja esimerkiksi kotimaisessa lastenkirjallisuudessa Hoffmannin inspiroima moraalis-sentimentaalinen paatos näkyi vielä 1900-luvun alussa (Heikkilä-Halttunen 2010, 28). Näkemys lapsen kehityksestä muuttui kuitenkin positiivisemmaksi 1900-luvun kuluessa uuden psykologisen lähestymistavan vuoksi, ja vastuu lapsen normien vastaisesta käytöksestä ymmärrettiin vanhempien, kasvattajien ja ympäristön tapaisille tekijöille. Lasten uskottiin selviävän oikeanlaisen tuen turvin vaikeistakin haasteista. Tämä näkyy myös modernissa lastenkirjallisuudessa, jossa on edelleen harvinaista tavata moniongelmaisia päähenkilöitä, jotka eivät selvittäisi edes osaa ongelmistaan kirjan onnelliseen loppuratkaisuun mennessä. (Tucker 2006, 200–201.) Uudempi lastenkirjallisuus on tarttunut herkästi vaikeampiinkin aiheisiin, mutta silti lastenkirjallisuuteen kuuluu idyllinen sävy, joka vaikuttaisi kokeneen uuden nousun 2000-luvun lastenkirjallisuudessa. Tämän päivän kasvatustietoiset vanhemmat odottavat lastenkirjoilta opettavaisuutta, täsmäaiheisiin pureutumista, nuhteettomuutta eikä liian rankkoja aiheita. Enää kirjojen lapsihahmoja ei jauheta myllyssä jyviksi Wilhelm Buschin kuvakertomuksen *Max und Moritz* (1865) tavoin, mutta silti kasvatuksellinen agenda näyttää kuuluvan edelleen leimallisesti lasten- ja

nuortenkirjallisuuteen. Tutkielmani perusteella näyttää selvältä, että sopuisiin ja aikuisia miellyttäviin ratkaisuihin päätyminen koskee pitkälti myös teknologiaa käsitteleviä lasten kuvakirjoja.

Bröderna Pixon och TV:ns hemtrevliga sken vaikuttaa haastavan perinteisen didaktisen tradition ja tuoreemman uusmoralistisen suuntauksen tietoisesti, sillä ulkomaailmassa seikkailemisen jälkeen veljekset jatkavat television katsomista vanhaan malliin. Teos kertoo vastakarvaan myös muilla tavoilla, ja sitä voikin pitää karnevalistisena siinä mielessä, että se haastaa sekä yhteiskunnallisia totunnaisuuksia että lastenkirjallisuuden konventioita bahtinilaisittain liioittelun ja karnevalistisen nurinkääntämisen keinoin. Mihail Bahtin (2002) liittyy karnevaalin länsimaiseen naurukulttuuriin ja siihen liittyvään totunnaisuuksien kyseenalaistamiseen ja valta-asemien nurinkääntöön. Maria Nikolajeva (2010, 10) on puolestaan luetellut erilaisia karnevalistisia piirteitä lastenkirjallisuudessa, ja näitä ovat Nikolajevan mukaan esimerkiksi liioittelu, groteskius, teatterin, sirkuksen ja torin tapaiset tapahtumapaikat, nurinkääntö tai eritehuumori. Nikolajevan mukaan bahtinilainen karnevaali mahdollistaa todellisuuden katsomisen ikään kuin vääristävän peilin kautta. Karnevaali mahdollistaa väliaikaisen vapauden vallitsevasta valtahierarkiasta ja sosiaalisista rajoitteista. Nikolajeva pitääkin lastenkirjallisuuden merkittävänä piirteenä sitä, että se tarjoaa lapsilukijoille väliaikaisen mahdollisuuden vapautua siitä aikuisille alisteisesta tilasta, joka on heille muuten todellisuutta.

Yksi näistä totunnaisuuksista on aiemmin useaan otteeseen käsitelty ulkoilman ja luonnon idyllisyys, jota vastaan *Bröderna Pixon och TV:ns hemtrevliga sken* asettuu jo otsikkotasolla. Teoksen nimessä televisio yhdistetään kotiin ja kodikkuuteen, ja *sken* voidaan suomentaa esimerkiksi pehmeäksi hohteeksi tai kajoksi muissa teoksissa ruutuihin liitetyn kirkkauden ja ärsykerunsauden sijaan. Kun äiti heittää Pixonin veljekset pihalle leikkimään, nämä hytisevät jäätävässä tihkusateessa. Pihalla ei olekaan vastassa aurinkoista kesäpäivää kukkineen ja eläimineen, vaan synkkä ja ankea kerrostalon sisäpiha, jonne tietokoneiden ruudut kajastavat koitoisasti asuntojen ikkunoista. Idyllisyys taas liittyy poikien maailmassa TV:n katseluun ja sisätilaan: ”Men den här morgonen är allt så varmt och skönt. Pekka har hämtat ett täcke och en kudde och bäddat in Bille. Olles hår är lent. Flingorna är sockriga och klibbar i tänderna på et

trevligt vis. TV-programmen är ljuvliga.” (BP, 8.) Poikien katsoessa televisiota kaikki on lämmintä ja ihanaa, ja TV:n katseluun liitetään myös veljesten keskinäinen huolenpito ja välittäminen.

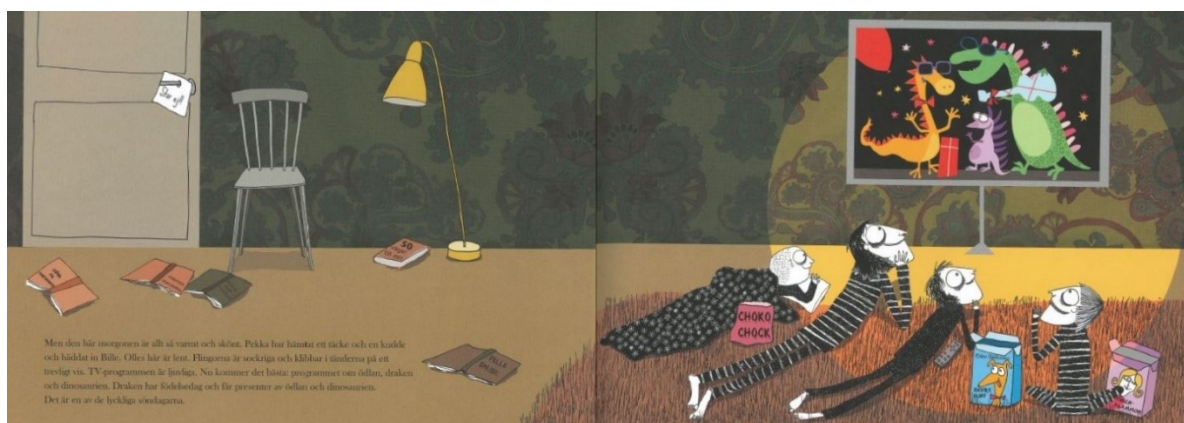
Television hajoaminen on pojille järkytys ja he kärsivät vieroitusoireista, sillä silmiä alkaa kirvellä eikä ole mitään tekemistä ilman televisiota. Veljekset suuntaavat tylsistyttyään vapaaehtoisesti ulos ja törmäävät rappukäytävässä naapurin täteihin Veraan ja Tyraan. Oudot tädit kutsuvat pojat syömään, ja syömisen jälkeen pojat jatkavat ulos asti. Pihalla on jälleen vastassa karu todellisuus: roska-auto haisee ja likainen, kiroileva talonmies muistelee kuollutta vaimoaan haravoidessaan pihaa. Häivähdyksen idyllisyyttä teokseen tuo poikien kiipeäminen mäelle leikkimään, sillä mäeltä näkyy kauas merelle ja pojat leikkivät tuntikausia lempiohjelmansa ympärille kehittelemäänsä dinosaurisleikkiä. Kuten Doug-robotin New Yorkista, myös Pixonin veljesten kotikaupungista voi löytää idyllisen keitaan urbaanin ympäristön keskeltä. Teos näyttää silti haastavan tämänkin konvention, sillä mäelle kiipeäminen on raskasta ja merikin on harmaa.

Tätien tarjoama ruoka ja ulkona leikkiminen vahvistavat poikia hieman, mutta vain hieman. Kuten jo aiemmin huomautin, kertoja vaikuttaa olevan tietoinen liioiteltujen syy-seuraussuhteiden käyttämisestä moralistisessa lastenkirjallisuudessa. Teoksessa huijataan veljesten kaatuvan kuolleen maahan, koska vuosia jatkunut sokerin syöminen ja paikallaan oleminen on heikentänyt heitä liikaa. Kuvituksessa esitetään jopa lasten arkut ja äiti itkemässä surkeana hautakiven äärellä, kunnes kertoja paljastaa huijanneensa lukijaa. Todellisuudessa pojat voivat yhtä hyvin kuin ennenkin tai itse asiassa jopa sen verran paremmin, että heidän kuntonsa on nykyään kuin 64-vuotiaiden. Kuvassa voi nähdä Pixonin veljekset maalaisromanttisessa maisemassa aiemman synkän lääkärin tutkimushuoneen sijaan (kuva 24). Kun veljekset palaavat kotiin, äiti huolestuu heidän terveydestään, koska pojat ovat värikkäämpiä kuin yleensä. Lopuksi pojat asettuvat takaisin television ääreen yhdessä äidin kanssa, jatkavat murojen syömistä ja syövät ehkä muutaman omenankin vahingossa.



Kuva 24 (BP, 36–37)

Kivelän ja Bondestamin kuvakirja pohtii postmoderniin tapaan todellisuuden ja fiktion välistä rajaa. Esimerkiksi poikien kohtaama hiiri on samanlainen kuin televisiossa, mutta karkaa ennen kuin pojat ehtivät katsoa sitä tarkemmin. Television hajotessa poikien silmiä kirvelee ja todellisuus näyttääkin epätodelliselta. Teoksen maailma on synkkä ja kuvituksessa käytetään paljon mustavalkoisuutta tai murrettuja värejä, mutta tv-ohjelmat ja muropakkaukset on kuvattu kirkkain värein (kuva 25). Pojat myös miettivät sitä, miten todellisuus eroaa television maailmasta. Teos on tietoinen aikuisten taipumuksesta idyllisoida omaa lapsuuttaan ja ironisoi sitä, sillä poikien äiti toruu lapsiaan näiden elämäntyylistä ja puhuu omasta lapsuudestaan nostalgisesti: ”När jag var liten vandrade jag till skolan varje dag: tre eller tretton kilometer i ur och skur! Utan skor! Med bark under fötterna! Och jag älskade alla mat, särskilt kålrötter!” (BP, 3.) Liioittelu tuottaa koomisen vaikutelman: tuskin äiti oikeasti käveli kouluun 13 kilometriä päivittäin pelkät kaarnanpalat jalkojen alla, saati rakasti lanttuja.



Kuva 25 (BP, 8–9)

Äidin hahmo herättää monenlaisia kysymyksiä. Miksi hän antaa lastensa katsoa TV:tä päivät pitkät? Veljesten äiti näyttäisi nauttivan kirjallisuudesta ja nukkumisesta, mutta on mahdollista, että äiti on väsynyt tai jopa masentunut. Aiemmin käsitellyssä sunnuntaiaamun kohtauksessa äiti on linnoittautunut makuuhuoneeseen nukkumaan samalla, kun pojat pitävät toisistaan huolta television äärellä. Muutkin teoksen aikuishahmot ovat vähintään erikoisia. Esimerkiksi naapurin tädit kertovat tavanneensa Berliinissä vuonna 1932, jolloin Tyra tanssi kaba-reessa. Vera puolestaan kertoo olleensa ennen kaikkea tiedenainen, mikä herättää lisäkysymyksiä sijoitettuna suunnilleen Kolmannen valtakunnan syntymän tienoille.

Viitattiin teoksessa natsi-Saksaan tai ei, monet aikuisiin liitetyt merkitykset eivät välttämättä aukea lapsilukijoille samalla tavalla kuin aikuisille. Jos palataan 1900-lukulaiseen lapsikuvaan, jossa ymmärretään olosuhteiden vaikutus lasten kehitykseen, myös Pixonin veljekset voidaan nähdä olosuhteidensa uhreina. Synkän kaupunkiympäristön ja turvattomien aikuisten keskellä TV:n katselu tuo pojat lähemmäksi lapsuuden idylliä kuin olisi mahdollista ilman teknologiaa. Televisio aiheuttaa riippuvuutta, mutta tuo samalla turvaa poikien elämää. *Bröderna Pixon och TV:ns hemtrevliga sken* vaikuttaakin lopulta kysyvän, voitaisiinko lasten viehtymystä teknologiaan käsitellä lastenkirjallisuudessa muillakin tavoin kuin jöröjukkamaisia muotokuvia maalaillen. Toki lastenkirjallisuuden totunnaisia tai vanhentuneita muotoja kyseenalaistavaa kirjallisuutta tarkastellessa on hyvä miettiä sitä, kenelle kritiikki on oikeastaan suunnattu: teoksen muoto ja siihen sisällytetty kritiikki voi mennä ikään kuin hukkaan lapsiyleisön kohdalla. Silti aikuislukijalle tarjottu lukijapositio voi mahdollistaa sen, että kritiikki tavoittaa myös lastenkirjallisuutta lukevat tai tuottavat aikuiset. (Laakso 2014, 304–305.)

Vaikka monien muiden käsittelemieni teosten tavoin myös Kivelän ja Bondestamin kuvakirjassa lapset heitetään ulos leikkimään vastapainoksi tv-riippuvuudelle, ulkomaailma ei välttämättä ole sen turvallisempi tai idyllisempi. Lisäksi poikien lempiohjelma toimii pohjana leikille, eivätkä mediasisällöt ja lasten leikki siten sulje toisiaan automaattisesti pois. *Bröderna Pixon och TV:ns hemtrevliga sken* tuntuu siten keskustelevan muiden teknologiaa käsittelevien kuvakirjojen kanssa. Hämmäntävän tarkan yhteyden muihin käsittelemiini kuvakirjoihin luo myös veljesten pikseleihin ja *Pixar*-animaatiostudioon viittaava sukunimi, sillä aineistossa tavataan muutama muukin tekniikkaan viitaten nimetty lapsihahmo. Teos näyttää lopulta tie-

dostavan senkin, että varsinainen ruuturiippuvuus (esimerkiksi peliriippuvuus) on todellisuudessa usein yhteydessä muihin elämänhallinnan ongelmiin, ja tämä koskettaa myös lapsia (Harviainen ym. 2013, 101).

* * *

Kuvakirjojen teknologiaan liittämät huolet ja potentiaaliset uhat näyttävät vaihtelevan pienistä kommelluksista perheen vuorovaikutuksen kärsimiseen ja onnettomuuksiin. Monet kirjat tarjoavat ratkaisuksi laitteiden piuhojen irrottamista ja ulos lähtemistä. Siinä missä 2000-luvun vaihteessa nuorille suunnattu kirjallisuus on korostanut internetin ja sen sisällön vaarallisuutta (Applebaum 2005, 254), kuvakirjat näyttävät yhdistävän teknologian muodostaman uhan laitteisiin itseensä. Tämä johtunee kuvakirjan muodosta verbaalis-visuaalisena kerrontana: konkreettisia asioita on helpompi esittää visuaalisesti. Täsmäaihetta käsittelevän kuvakirjan konventionaalinen muoto ongelmallisesta lähtötilanteesta käännekohtan kautta onnelliseen loppuratkaisuun näyttäytyy useimmissa teoksissa lähes kyseenalaistamattomana, ja käsittelyssäni olen pyrkinyt yhdistämään tämän sekä lastenkirjallisuuden opettavaisuuden että idyllisyyden vaatimuksiin. Molemmat piirteet ovat lastenkirjallisuuden aikuislähtöisyyden seurausta ja siten myös lastenkirjallisuuden valistuksellisen tai moralistisen tradition perintöä. Teknologian käsittely sormea heristelemättä näyttää olevan kuvakirjalle haastavaa.

Käsittelmäni kuvakirjat heijastelevat niitä potentiaalisista haittoja, joita alle kouluikäisten lasten teknologian käyttöön yleensä liitetään. Kirjoissa korostetaan erityisesti videopelien, älypuhelinien, tablettien ja pelien addiktoivuutta sekä ruutuajan rajaamisen merkitystä, mutta varsinaisten mediasisältöjen käsittely jää vähäiseksi. Yllä mainitsemani käännekohta liittyy usein laitteen hajoamiseen tai muuhun tapahtumaan, joka pakottaa lapsihahmon pois ruudun ääreltä. Toisaalta lastenkirjallisuus näyttää tiedostavan sen, että teknologia kiinnostaa lapsia, sillä teokset hyödyntävät teknologiaan viittaavia elementtejä monin tavoin sekä tekstissä että kuvituksessa. Tämä liittyy myös kuvakirjan muotoon sinänsä, koska ikonoteksti mahdollistaa erilaisten merkkijärjestelmien välisellä vuorovaikutuksella leikittelyn. Tästä karnevalismin, teknofobian ja liioittelun maailmasta jatkan seuraavaksi kuvakirjojen arkisiin maailmoihin ja teknologiaan osana lastenkirjallisuuden ajankuvaa.

4 *MacBookit*, älypuhelimet ja arkinen elektroniikka kuvakirjoissa

Arttua ja Kerttua naurattaa, kun Pirkko-tädillä on suu hammastahnavaahdossa. ”Pirkko, saat sanoa muikku!” Kerttu sanoo ja ottaa Pirkosta kuvan tämän kännykällä. (*Erikoiskoira Affe: Talviseikkailu Lapissa*, 10.)

Digitaalinen teknologia on rantautumassa lasten- ja nuortenkirjallisuuteen muutenkin kuin nuoria lukijoita kiinnostavana aiheena, sillä siitä on hiljalleen tulossa entistä useammin osa lapsihahmojen arkea. Kuvakirjojen tarinamaailma kuitenkin etäännytetään usein esimerkiksi eläinmaailmaan tai muuten ajankuvasta riisuttuun ympäristöön, eikä teknologian arkistuminen näy niissä yhtä vahvasti. Joitain poikkeuksiakin on, sillä esimerkiksi Maikki Harjanteen kuvakirjassa *Minttu morsiusneitona* (2011) puhutaan siitä, kuinka Mintun Australiassa asuva eno on löytänyt tulevan puolisonsa netistä ja pitää yhteyttä Mintun perheeseen netin välityksellä.

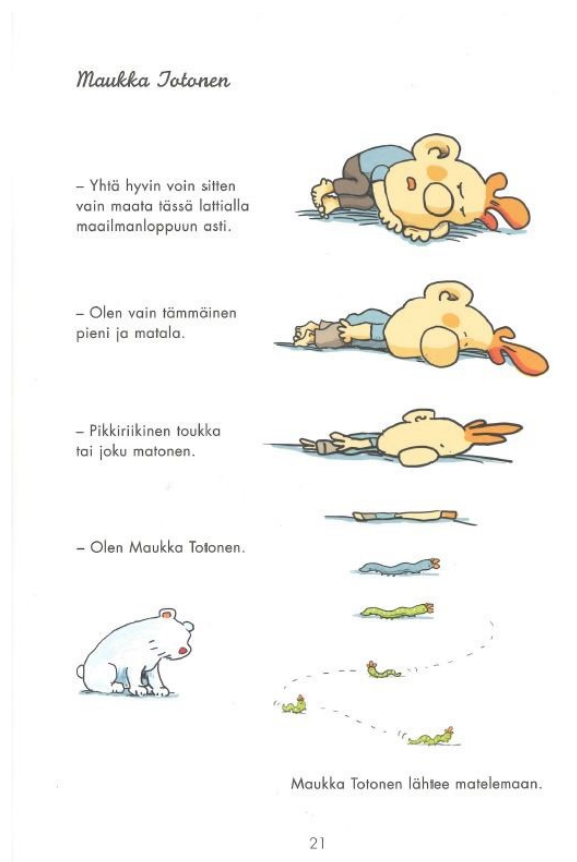
Modernin teknologian sisällyttämisen kuvakirjoihin ei tietenkään pitäisi olla itseisarvoinen tavoite, mutta on myös syytä pohtia sitä, miksi se puuttuu niin monista kuvakirjoista. Olen tarkastellut aiemmin arkista teknologiaa osana isommille lapsille suunnattua kirjallisuutta, mutta kuvakirjojen arkimaailmat jäivät tämän käsittelyn ulkopuolelle (Järvenpää 2017). Kuvakirjojen arkiset ympäristöt näyttävät yksinkertaisesti jättävän teknologian pois tarinamaailmasta ja kuvituksesta. Kuvakirjojen kertomukset sijoittuvatkin usein jonkinlaiseen nostalgiseen ja idylliseen, nykyhetkeä edeltäneeseen ajankohtaan (Heikkilä-Halttunen 2010, 29–30; Nodelman 2008 219–220), ja kenties tässä maailmassa älypuhelimet ja tietokoneet eivät vielä ole erottamaton osa lapsihahmojen arkea, vaikka ympäristö olisikin näennäisen realistinen ja tuttu.

Tässä luvussa käsittelen kolmea kotimaista kuvakirjaa, joiden kohdalla moderni teknologia näyttäisi olevan normaali ja luonnollinen osa fiktiivistä maailmaa. Katson kuitenkin myös näiden teosten heijastelevan aikuisten käsityksiä teknologiasta. Samalla teokset kytkeytyvät aiempaan keskusteluun teknologiasta ihanteellisen lapsuuden uhkana ja nykyvanhemmista vastuuttomina teknologian käyttäjinä. Ensimmäinen käsittelemäni kuvakirja on Juhani Känkäsen *Ilo irti, Apo Apponen!* (2016; jatkossa IA), joka kertoo muun muassa lapsen tylsistymisestä ja laitteisiinsa uppoutuvista vanhemmista. Toiseksi käsittelen Aino Havukaisen ja Sami Toivosen suositun kirjasarjan 11. osaa *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* (2013; jatkossa TJP), jonka kohdalla pohdin erityisesti leikin ja teknologian vastakkainasettelua. Viimeinen käsittelemäni teos on Paola ja Pirjo Suhosen kuvakirja *Erikoiskoira Affe: Talviseikkailu*

Lapissa (2015; jatkossa EA), jossa älypuhelimet, tabletit ja muut laitteet kytkeytyvät luontevaksi osaksi ajankuvaa, mutta jossa *Instagramin* ja muu mediankäyttö on etäännytetty sukulaishahmoon lasten vanhempien sijaan.

4.1 Vanhemmat, joilla ei ole aikaa leikkiä lastensa kanssa

Ilo irti, Apo Apponen! keskittyy Apo-nimisen pojan tylsistymiseen eräänä lauantaipäivänä. Apo herää ja hoitaa aamutoimet vauhdikkaasti, mutta tekeminen loppuu nopeasti eikä vanhemmistakaan ole apua asian suhteen. Juhani Känkäsen kuvakirja on humoristinen sekä vauhdikkaan sarjakuvallinen. Teoksen huumori perustuu kielellä ja lapsen näkökulmalla leikittelyyn sekä liioitteluun, jotka näkyvät sekä kuvan että tekstin tasolla ja vielä näiden välisessä vuorovaikutuksessa. Esimerkiksi äidin suuttumisen jälkeen Apo muuttuu pikkuiseksi madoksi omassa leikissään ja kuvituksen tasolla (kuva 26). Näin teoksen kerronnassa näkyy selvästi lapsihahmon *fokalisaatio* sekä visuaalisesti että kerronnallisesti, sillä arkisiin havaintoihin sekoituu myös tunne-elämän ja mielikuvituksen tason elementtejä.



Kuva 26 (IA, 21)

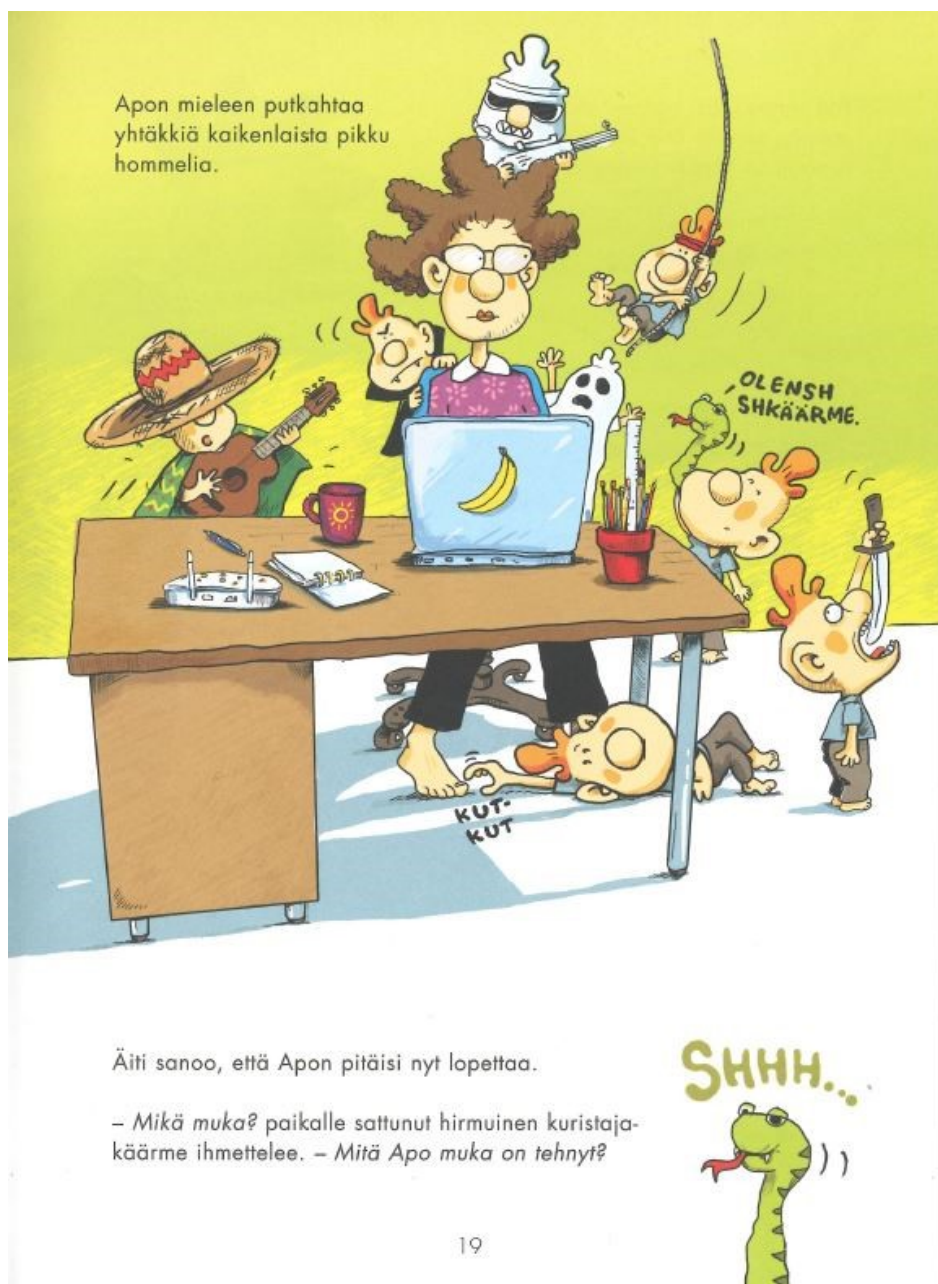
Apon perhe vaikuttaa tyypilliseltä nelihenkiseltä, keskiluokkaiselta perheeltä. Kirjassa on myös runsaasti ajankuvaa ja viittauksia ajankohtaisiin brändeihin tai ilmiöihin, joista osa toimii myös silmäniskuina aikuisille: vaippapaketin kyljessä lukee ”Ylös ja menoks” (vrt. *Libero UP&GO* -tuotemerkki) ja TV:ssä pyörii *Pikku Kakkosta* imitoiva lastenohjelma. Erilainen kodinelektro- niikka on myös osa tätä arkista ajankuvaa, ja kuvituksesta löytyy niin *Nintendo Wiitä* muistut- tava pelikonsoli kuin banaanilogolla varustettu kannettava tietokone. Kovin stereotyyppiseltä perhe-elämältä näyttää sekin, että isä ei ehdi leikkiä lapsensa kanssa vaan juo aamukahvia ja lukee uutisia samalla, kun äiti laittaa pienemmän lapsen päiväunille ja yrittää kirjoittaa työra- porttia.

Teoksen isähahmo onkin kuin suoraan menneisyydestä lukuun ottamatta kädessä vilahtavaa älypuhelinta (kuva 27). Isän lukema sanomalehti on nimetty ironisesti *Erittäin Tärkeiksi Sa- nomiksi*. Kun Apo ehdottaa isälle yhteistä tekemistä, tämä vastaa älypuhelinta silmäillen: ”’Hyvä idea’, isä innostuu. ’Lukaisen vain ensin tämän erittäin tärkeän uutisen siitä, kuinka vanhemmilla ei ole enää aikaa leikkiä lasten kanssa.’” (IA, 9). Vaikka uutisen tarkoituksena on alleviivata humoristisesti sitä, kuinka aikuisten tärkeät ”aikuisten asiat” menevät usein lasten edelle, ajatus lapsiinsa välinpitämättömästi suhtautuvista vanhemmista liittyy myös kiinteästi teknologian käyttöä koskevaan huolipuheeseen. Vanhempien median ja teknologian käytön



Kuva 27 (IA, 9)

katsotaan monesti olevan suoraan pois perheen yhteisestä ajasta, ja tämä teema on toistunut myös monissa tutkimusaineistoni kuvakirjoissa. Vanhempien lasten kanssa viettämän ajan vähentyminen on kuitenkin samanlainen myytti kuin hukassa oleva vanhemmuus: suomalaisten vanhempien lastenhoitoon käyttämä aika on nimittäin lisääntynyt tasaisesti viimeisten vuosikymmenien aikana, ja tähän aikaan sisältyy myös lasten kanssa leikkiminen (Miettinen & Rotkirch 2012).



Kuva 28 (IA, 19)

Äidin ja Apon väliseen konfliktiin liittyvät teknologian lisäksi äidin kokemat työpaineet sekä Apon pienemmän sisaruksen vaatima hoiva. Apon yksinäisyyden, syrjään jäämisen ja mustasukkaisuuden kokemus on kuvattu teoksessa taitavasti visuaalisen ilmaisun keinoin, sillä kuvituksessa Apo esitetään seisomassa yksin avaruudessa muiden ihmisten naurun ja hauskanpidon kaikuessa ympärillä. Silti Apo ei malta pysyä poissa häiritsemästä tietokoneella työskentelevää äitiä, vaan jatkaa huomion ja seuran hakemista silloinkin, kun pikkusisko on vihdoinkin päiväunilla: ”Armi nukahtaa tuota pikaa. Pikkuisen nukkuessa äiti tekee työraporttia, koska työpaikan pomottaja sitä haluaa. Antaa äidin tehdä sitä ihan rauhassa. No, jos nyt joku pikku apina vähän paukuttaa peltilautasia työpöydällä, ei kai se häiritse?” (IA, 18.) Apo keksiikin mitä mielikuvituksellisempia tapoja häiritä työskentelevää äitiä, mikä johtaa lopulta äidin suuttumiseen. Äidin häiritseminen kuvataan visuaalisesti muun muassa simultaanisukcession voimin, ja kuvallisen esittämisen keinona se viittaa sekä ajan kulumiseen että Apon vauhdikkaaseen touhuiluun (kuva 28). Äidin istuminen kaiken hässäkän keskellä viittaa taas visuaalisen ilmaisun keinoin siihen, kuinka äiti yrittää keskittyä työraporttiin.

Äidin hermostumisesta sisuuntuneena Apo päättää lähteä merille eli ulos leikkimään merirosvoa. Meren etsiminen vie kuitenkin pienen merirosvon kauas kotoa, eikä Apon kohtaamista aikuisista ole iloa olinpaikan selvittämisessä. Apon häviämisestä huolestuneet vanhemmat löytävät lapsensa lopulta, ja teos loppuu kohtaukseen, jossa koko perhe leikkii yhdessä merirosvoja. Vanhemmat laittavat siis aikuisten tärkeät asiat sekä teknologian syrjään ja heittäytyvät leikkiin lastensa kanssa. Loppuratkaisu on jälleen idyllinen ja lastenkirjallisuudelle tyypillinen, sillä siinä kietoutuvat yhteen perheen sekä leikin merkitys lapsuuden onnellisuuden symbolina. Teos kuvaa lapsen kokemusta aikuisten kiireistä, ja käsittelee siksi teknologiaa yllättävän samankaltaisesti kuin muut tutkielmani aineiston teokset.

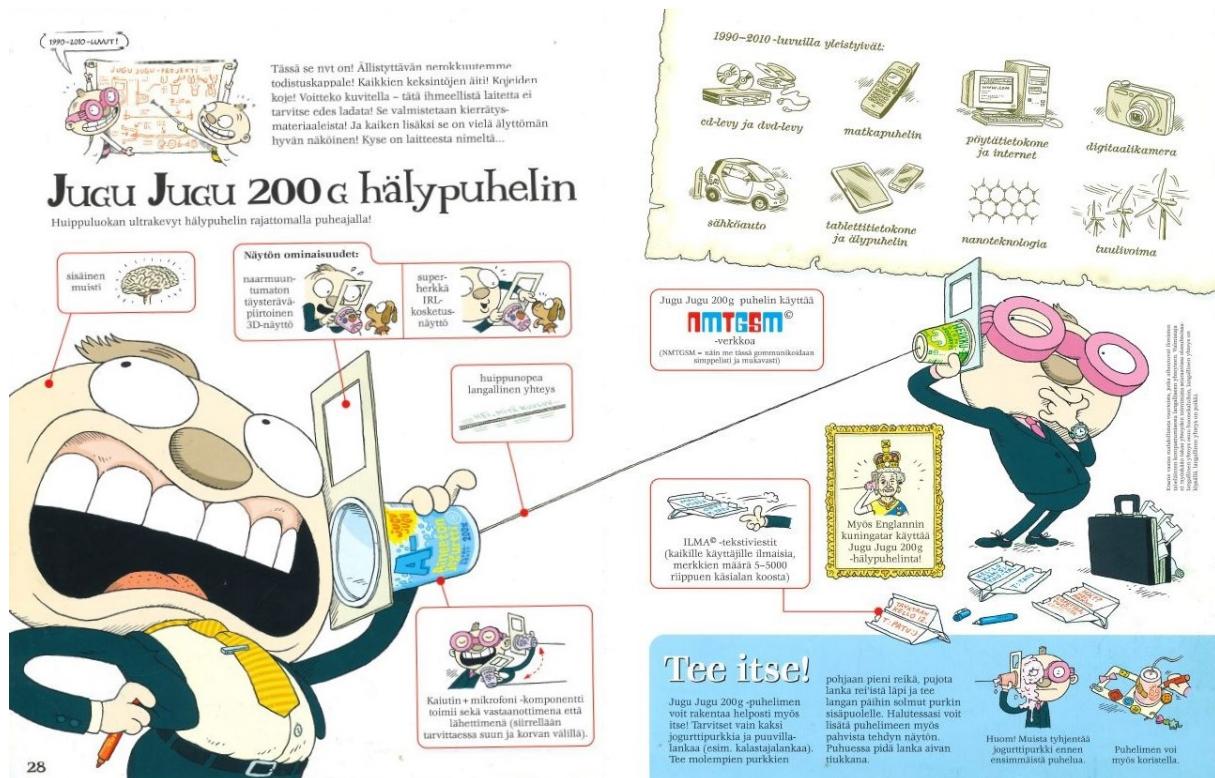
Toisaalta teknologia kytkeytyy teoksessa ajankuvaan, ja siksi älypuhelin ja tietokone ovat *vain* mediavälineitä. Isä lukee uutisia sekä sanomalehdestä että puhelimelta, ja äidille tietokone on väline työraportin kirjoittamiseen. Teknologiaa ei siis esitetä riippuvuutta ja vuorovaikutuksen ongelmia aiheuttavaksi sellaisenaan, vaan Apon syrjäyttävät *Erittäin Tärkeät Uutiset*, pikkusisko ja äidin kiireellinen työraportti. Tärkeää on huomata sekin, että television katsominen on Apolle vain osa mahdollisia vapaapäivän puuhia leikkimisen ja piirtämisen ohella.

4.2 Tatun ja Patun pahvilaatikkoromantiikka

Aino Havukaisen ja Sami Toivosen *Tatu ja Patu* -sarja on tänä päivänä yksi tunnetuimmista kotimaisista lastenkirjasarjoista. Havukaisen ja Toivosen kirjat ovat Mauri Kunnaksen kuvakirjojen tavoin yksityiskohtaisia sekä humoristisia, ja ne sisältävät runsaasti viitteitä populaarikulttuuriin tai ajankohtaisiin aiheisiin. Kirjojen kuvitus pursuaa viitteitä brändeihin ja ilmiöihin, jotka ovat akuankkamaiseen tyyliin alkuperäisistä viittauskohteistaan etäännytettyjä – samalla tavalla kuin vaikka Känkäsen kuvakirjan *Pikku Ykkönen*. Seuraavaksi käsittelemäni *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* käsittelee sekä oikeita historiallisia keksintöjä että Tatun ja Patun kehittämiä, outoja keksintöjä. Monien sarjan kirjojen tavoin teos on yhdistelmä informatiivista tietokirjaa ja kuvakirjaa.

Teos on muiden sarjan kirjojen tavoin karnevalistisen nurinkurinen jo lähtöasetelmaltaan. Tatu ja Patu ovat nimittäin kotoisin Outolasta, jossa asiat tehdään toisin kuin meillä, ja käyttäytyvät siksi usein kummallisesti. Tatu ja Patu ovat omituisen näköisiä ja usein sarjakuvamaisen liioitellusti käyttäytyviä hahmoja, joissa sekoittuu tieteellisyyteen asti ulottuva uteliaisuus ja toisaalta outolalainen naiivius. Hahmot heijastelevat tavallaan myös romanttista lapsikäisyyttä: he ovat loputtoman uteliaita ja kiinnostuneita maailmasta, mutta myös lapsenomaisia ja viattomia. Tatu ja Patu ovat varsin kiinnostuneita tekniikasta sekä laitteista, ja kirjoissa he keksivät tai rakentavat niitä myös itse. Yllättäen tämä kiinnostus ei juurikaan ulotu tietotekniikkaan, vaikka joitain yksittäisiä kännyköitä tai tietokoneita kirjojen sivuilta löytyykin. *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* -kuvakirjassa vilahtaa kuitenkin tablet-tietokone keksintöjen esittelyyn käytettävänä välineenä. Lisäksi 1970-luvulta eteenpäin mennessä varsinaisissa keksinnöissä mainitaan niin pelikonsoli, videonauhuri kuin älypuhelin ja nanoteknologiakin. Moderni teknologia on näiltä osin luonnollinen osa ihmiskunnan suurten keksintöjen historiaa teoksen maailmassa.

Yksi Tatun ja Patun omista keksinnöistä on *Jugu Jugu 200G hälypuhelin*. Kuten useimmat teoksen uudet keksinnöt, kuten joka kodin suihkumoottorisetti tai ruohon leikkaus- ja kampauskone, hälypuhelin perustuu olemassa olevan keksinnön liioittelulle, muokkaamiselle tai nurinkääntämiselle. Muista poiketen siihen on kuitenkin liitetty ohjeet, miten puhelimen voi rakentaa itse. Tatun ja Patun hälypuhelin on nimittäin jogurttipurkeista, langasta ja pahvista valmistettu, perinteinen purkkipuhelin (kuva 29).



Kuva 29 (TJP, 28–29)

Purkkipuhelimen keksimistä käsitellään itseironisesti tekstissä: ”Tässä se nyt on! Ällistyttävän nerokkuutemme todistuskappale! Kaikkien keksintöjen äiti! Kojien koje!” (TJP, 28.) Keksinnön ominaisuuksia ylistetään myös muilla tavoin, ja nämä ominaisuudet pohjautuvat varsinaisille teknisille termeille.¹⁷ Puhelimen näytön mainitaan olevan naarmuuntumaton 3D-näyttö sekä ”superherkkä IRL-kosketusnäyttö”, mistä syntyy humoristinen vaikutelma yhdessä kuvituksen kanssa: näyttö kun on pelkkä reikä halypuhelimen pahvissa. Tatu ja Patu esittelevät myös kaikille ilmaiset tekstiviestit, jotka ovat käytännössä paperilennokeille kirjoitettuja viestejä. Halypuhelimen kuvauksessa näkyy moni tässä tutkielmassa aiemmin esille noussut piirre, kuten kuvakirjojen tapa kirjaimellistaa kielikuvat kuvituksen tasolla sekä teknologiaa käsittelevien kuvakirjojen taipumus hyödyntää tietotekniikkaan liittyviä termejä esimerkiksi hahmoja nimetessä tai esittäessä.

¹⁷ Huomaa myös Pietun isän ihmekänny, jonka liioitellut ominaisuudet ovat osin kytköksissä oikeisiin termeihin, kuten GPS:ään.

Lisäksi purkkipuhelin merkityksellistää teknologiaa rinnastamalla tai vertaamalla sitä leikkiin. Tatu ja Patu ovat kuvituksen perusteella pukeutuneet pukuihin ja puhuvat toisilleen hälypuhelimella varsin tärkeän näköisinä. Myös muissa sarjan kirjoissa rakennetaan erilaisia keksintöjä pahvilaatikoista ja kananmunakennoista, sillä ovathan ne helposti lasten ulottuvilla olevia askartelumateriaaleja, joista voidaan valmistaa oikeita laitteita ja koneita mukailevia esineitä leikkiä varten. Mutta *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* -teoksessa muita keksintöjä eivät rajoita materiaaleihin liittyvät realiteetit, sillä mukana on niin omahuonemoduuli kuin jo mainittu suihkumoottorikin. Miksi siis juuri älypuhelin on kasattu purkeista ja pahvista? Vaikka teos leikillistää älypuhelimien ominaisuudet ja antaa ohjeet varsin perinteisen lasten leikin toteuttamiseen, se tulee samalla nostaneeksi perinteisen leikin purkkipuhelimeen ja paperilennokkeineen modernin teknologian yläpuolelle ikään kuin lapsilukijoille suositeltavana vaihtoehtona.

4.3 *Instagram*-kuvia räpsivä hipsteritäti: teknologia osana ajankuvaa

Erikoiskoira Affe -kirjasarja on *Ivana Helsinki* -tuotemerkin perustaneiden Paola ja Pirjo Suhosen käsialaa. *Affe*-kirjat ovat värikkäästi ja yksityiskohtaisesti kuvitettuja, ja ne sisältävät runsaasti viitteitä tämän päivän lukijoille tuttuihin brändeihin, kuoseihin ja ajankohtaisiin ilmiöihin. Myös digitaalinen teknologia on osa *Affe*-kirjojen fiktiivistä tarinamaailmaa, ja niissä käytetään teknologiaa sekä viihteellisesti että kommunikaatiovälineenä. Sarjan ensimmäisessä osassa *Erikoiskoira Affe: Talviseikkailu Lapissa* kertoo kirjan lapsihahmojen Kertun ja Artun, näiden tädin Pirkon sekä *rescue*-koira Affen matkasta Lappiin hiihtoretelle, jonka aikana Affe katoaa mutta löytyy läheltä mökkiä hyväkuntoisena jo seuraavana aamuna.

Paola Suhonen on antanut kirjasarjaan liittyen lukuisia haastatteluita ja kertonut teosten suunnittelu- ja syntyprosessista avoimesti. Esimerkiksi Pirkko-tädin hahmoa Suhonen on kutsunut *alter egokseen* (*Kauppalehti* 2015). Pirkko-täti onkin boheemi hahmo, mutta myös nykykaupunkilaisen stereotyyppi, joka elää älypuhelin käteen kiinni liimattuna ja rentoutuu punaviiniä juoden. *Dazed*-lehteä lukevaa, tatuoitua ja tyylitietoista Pirkkoa voisi kutsua myös *hipsteriksi*, eli kaupungissa asuvaksi, pukeutumisesta, elämäntyylistä ja eettisistä kysymyksistä tietoiseksi hahmoksi (Hill 2016, 1–2). Paola Suhosen mukaan hän pyrkii tuomaan Pirkon hahmon kautta lastenkirjaan mukaan esimerkiksi ekologisuutta, suvaitsevaisuutta ja muita arvoja niitä kuitenkaan alleviivaamatta (*Puheen Aamu* 2015).



Kuva 30 (EA, 10)

Lastenkirjojen sopimattomista sisällöistä tai hahmoista on ollut paljon keskustelua viime vuosina esimerkiksi Ruotsissa (Tervola 2015). Potentiaalisesti sopimattomia elementtejä löytyy myös *Affe*-kirjasta: Pirkolla on usein puhelin kädessään, ja Affen löydyttyä hän rentoutuu *Vogue*ta lukien, viiniä juoden ja musiikkia älypuhelimesta kuunnellen lasten leikkiessä koiran kanssa. Sitä, olisiko samanlainen äitihahmo mennyt kustannustoimittajan seulan läpi, voi oikeastaan vain spekuloida, mutta katson joka tapauksessa Pirkko-tädin aseman lasten tätinä mahdollistavan viinittelyn ja boheemiuden, sillä sukulaishahmo ei ole samanlaisessa moraali-vastuussa kuin vanhemmat. Pirkon tätirooli antaa siis enemmän liikkumavaraa suhteessa teoksen lapsihahmoihin.

Vaikka Pirkko käyttääkin modernia teknologiaa vapautuneesti, sama ei koske kirjan neljävuotiaita lapsihahmoja. Junamatkalla Arttu ja Kerttu nappaavat Pirkosta *Instagram*-kuvan tämän kännykällä, mutta muuten modernia teknologiaa ei lasten käytössä näy (kuva 30). Kun hahmot alkavat etsintätoimiin Affen löytämiseksi, lapset saavat käsiinsä radiopuhelimet ja muuta van-

hanaikaisempaa tekniikkaa samalla, kun Pirkko-täti moniajaa kannettavaa tietokonetta, tabletteja sekä äly- ja lankapuhelinta. Tämä selittynee sillä, että neljävuotiaat lapset tuskin osaavat käyttää varsinaisia viestintävälineitä, joten heidän osansa etsintätoimissa on enemmän leikinomainen. Sama sivu on täytetty erilaisella elektroniikalla ikään kuin korostaen kuvallisesti erilaisten etsintätoimien runsautta, jota Pirkko kuvaa myös sanallisesti: ”Minä meilaan Affen kuvan jokaiseen Lapin hotelliin. ja soitan radioon ja tv-uutisiin. Niin ja tilataan etsintähelikopteri lämpökameralla!” (EA, 18.) Kuvitukseen on saatu mahdutettua niin video- kuin diaprojektorit, navigaattori, kuvaputkitelevisio, piirtoheitin, faksi kuin *Nokian* klassinen 3310-mallinen kännykkä (kuva 31). Esittämällä kuvituksessa laitteita, jotka ovat tuttuja tämän päivän vanhempien omasta lapsuudesta ja nuoruudesta, teos liittää teknologiaan myös nostalgisen viivahteen.



Kuva 31 (EA, 11)

Kirja herätti julkaisunsa aikoihin kohua liiallisena pidetyn tuotemerkkien määrän vuoksi (Viljanen 2015), mutta kirjailijat puolestaan kertoivat pyrkivänsä kuvaamaan suomalaisen ajan henkeä (*Puheen Aamu* 2015). Yleensä tuotemerkit toimivatkin kuvakirjoissa realistista arkipäivän vaikutelmaa tuovana rekvisiittana (Hellström 2011, 12). Myös aikuisille suunnattuja silmäniskuja on käytetty teoksessa tietoisesti (Vatka 2016), eli teos puhuttelee kaksoisyleisöään eri tavoilla tiedostaen kaksoisyleisönsä. Kun Paola Suhonen sanoo haastattelussa pitävänsä Pirkko-tädin maailmaa herkullisella tavalla kuvitettuna ja haluavansa sukeltaa tarinamaailmaan (*Puheen Aamu* 2015), herääkin kysymys siitä, onko kirja tehty lapsille vai aikuisille.

Päivi Heikkilä-Halttunen on aiemmin väittänyt, että nykyajan kasvatuksesta tietoiset ”hipsterivanhemmat” kiinnostavat kustantajia ja heille kohdennetaan täsmäisältöjä ja tiettyjä väriskaaloja (Tervola 2015). Jos tätä ajatusta sovelletaan *Erikoiskoira Affe* -kirjaan, sen kuvituksessa näkyvät *Instagram*-suodattimet tai haukatun omenan logo kannettavassa tietokoneessa toiminevat ennen kaikkea aikuislukijaa kiinnostavana elementtinä, vaikka on toki mahdollista, että ne ovat lapsilukijoillekin ennestään tuttuja. Lapsihahmoilta omia tabletteja tai älypuhelimia ei löydy. Toisaalta lasten suhde teknologiaan on leikillinen, sillä Pirkko-tädin *Instagram*-kuvan nappaaminen ja vanhanaikaisen tekniikan käyttö kytkeytyvät teoksen kuvituksen ja tekstin vuorovaikutuksessa leikkiin.

Myös tässä luvussa käsittelemäni, digitaalisen teknologian kuvakirjan arkimaailmaan sisällyttäneet teokset näyttävät suhtautuvan teknologiaan varauksella. Lapsen tylsyyttä ja leikkiä käsittelevässä kuvakirjassa teknologia on lapsen ja vanhempien vuorovaikutuksen välissä, mikä toisaalta kytkeytyy myös työssäkäyvien vanhempien ja nelihenkisen perheen haasteisiin yleisemmin. Tatun ja Patun maailmassa teknologia on toisaalta osa ajankuvaa, mutta silti lasten leikki ja pahvilaatikoista askartelu näyttäytyy älypuhelimien käyttöä suositeltavampana vaihtoehtona. Suhosten kuvakirjassa älypuhelimet ja muut laitteet ovat luonteva osa kirjan yksityiskohtaista ja runsasta arkimaailmaa, mutta teoksen hahmojen dynamiikka antaa enemmän liikkumavaraa myös älypuhelin kädessään elävän tädin kuvaamiselle.

Missään näistä kuvakirjoista lapsihahmot eivät esimerkiksi pelaa video- tai mobiilipelejä harrastuksenaan eivätkä soita videopuheluita älypuhelimilla ystäville tai sukulaisille. Erona muihin teoksiin on kuitenkin se, että jokaisessa teknologia näyttäytyy osana lasten leikkiä: Apolle television katsominen kuuluu samaan sarjaan piirtämisen ja leikin kanssa, Tatu ja Patu yhdistävät purkkipuhelimeen liikemiesleikin. Artulle ja Kertulle tädin kuvaaminen älypuhelimella on osa muutenkin hauskaa junamatkaa, jonka aikana syödään keksejä ja haaveillaan koko yön yli valvomisesta. Kuvakirjan muoto kuvan ja sanan vuorovaikutuksena mahdollistaa näin mitä moninaisempien merkitysten liittämiseen teknologiaan. Seuraavassa luvussa käsittelemkin sitä, voiko kuvakirja ylittää teknologiaan kytkeytyvän huolinäkökulman.

5 Tyttöerityisyyttä ja ohjelmointia: teknologiapositiiviset kuvakirjat

Ada didn't care. The girl who had once dreamed of flying, who longed to do something important with her mind, had soared at last. She had looked into the future and imagined a computer age that wouldn't arrive for another hundred years. (ALP, 36.)

Lastenkirjallisuus ei aina ole ideologisesti konservatiivista tai vanhanaikaista, vaan se voi olla myös innovatiivista, rohkeaa ja rajoja rikkovaa. Vaikka edellä käsittelemäni kuvakirjat ovat lähestyneet teknologiaa huolipainotteisesti, lastenkirjallisuudella on keinonsa käsitellä aihetta myös sallivasti tai lapsisubjektin voimaannuttavalla tavalla. Käsitellenkin tässä luvussa kuvakirjoja, jotka eivät ainoastaan haasta huolinäkökulmaa vaan myös ylittävät sen. Samalla nämä teokset luovat uudenlaisia tapoja, joilla digitaalista teknologiaa ja mediaa voidaan kuvakirjassa käsitellä. Kuvakirja voi siis tarjota välineitä ruutuaikaa pidemmälle menevään media- ja teknologiakasvatukseen, joka huomioi teknologian luomat mahdollisuudet ja osallistaa lapset osaksi digitalisoitunutta yhteiskuntaa ja kulttuuria. Tutkielmani kirjoitushetkellä teknologiaan myönteisesti suhtautuvia kuvakirjoja on vielä vähän, mutta tilanne voi muuttua nopeastikin esimerkiksi Linda Liukkaan *Hello Ruby* -kirjasarjan (2015–) kaltaisten menestystarinoiden myötä.

Tähän kappaleeseen valikoituneita kuvakirjoja ei yhdistä pelkästään niiden näkökulma teknologiaan. Jokaista teosta sävyttää myös *feministinen* kehys, joka liittyy suoraan tyttöjen ja naisten marginalisoituun asemaan teknisillä aloilla. Näiden kuvakirjojen taustalla on siis tyttöjä tekniikan pariin kannustava intentio, ja avaan tätä pyrkimystä laajemmin käsittelyluvun edetessä. Tällainen risteyskohta feminismin ja positiivisen teknologiasuhtautumisen välillä ei lopulta ole kovin kaukaa haettu: feministisestä näkökulmasta juuri teknologia voi tukea marginalisoitujen ryhmien toimijuutta ja osallisuutta. Tutkielmani taustalla väljästi vaikuttava posthumanismi puolestaan pyrkii feministisen tutkimuksen tavoin määrittelemään uudelleen perinteisen, pysyväksi ja yhtenäiseksi mielletyn humanistisen ihmiskäsityksen sekä tekemään tilaa monimuotoisemmille käsityksille subjektiivisuudesta. (Flanagan 2014, 36, 106.) Posthumanistisesta näkökulmasta katsottuna perinteinen ihmiskäsitys ei vastaa modernia digiaikakautta, ja feministisestä näkökulmasta teknologian marginalisoiduille ryhmille tarjoamia mahdollisuuksia ei pidä vähätellä.

Olen sivunnut toimijuuden ajatusta tutkielmani alussa mediakasvatuksen yhteydessä, ja toimijuuden merkitys nousee jälleen esille tässä luvussa. Toimijuudella on perinteisesti viitattu aktiivisuuteen, vaikuttamiseen sekä sosiaalisen ja poliittisen muutoksen mahdollisuuteen. Toimijuus voi tarkoittaa sukupuolittuneiden tai muuten stereotyyppisten odotusten murtamista ja toisin tekemistä, mutta toimijuuteen voi sisältyä myös ristiriitoja. Erilaiset rakenteelliset tekijät tai sosiaaliset kategoriat voivat rajoittaa yksilön tekemistä, mutta toimijuuden käsitteeseen sisältyy ajatus siitä, että yksilöt tai ryhmät voivat arjen vuorovaikutuksessa muuttaa yhteiskunnallisia ja kulttuurisia käytäntöjä. (Ojanen 2011, 24–25.) Toimijuuden kannalta tyttöjä koodaamaan kannustava kirja ei siis pelkästään ohjaa lukijoitaan tekniikan pariin vaan myös luomaan asioita itse, osallistumaan ja vaikuttamaan.

Erilaisten yhteiskunnallisten tai kulttuuristen konventioiden ja jaettujen merkitysten kyseenalaistaminen on kulkenut tutkielmassani mukana johdannosta saakka. Viimeistään tämän luvun näkökulma on avoimen feministinen sekä kirjallisuustieteellisessä että laajemmassa mielessä. Viittaa käsittelyssäni tyttöihin ja tyttöyteen kulttuurisena kategoriana ja konstruktiona, johon liittyy tietynlaisia normeja, odotuksia sekä konventionaalisia sukupuolen esittämisen tai tekemisen tapoja. Näitä normeja ja tapoja tarkasteleva tyttötutkimus pyrkii tekemään näkyväksi sukupuolen merkityksen lapsuuden ja nuoruuden subjektipositiodien tuottamiselle. (Ojanen 2011, 11, 30.) Näin ymmärrettynä tyttöjen marginalisoitu asema tietotekniikan maailmassa ei selity esimerkiksi biologisilla tekijöillä tai muilla essentialistisilla oletuksilla tyttöjen tai naisten ominaisuuksista, kuten matemaattisesta lahjakkuudesta. Siten tyttöjen ja teknologian välinen suhde on myös uudelleen neuvoteltavissa ja määriteltävissä.

Aloitan käsittelyluvun tutkielmani aiemmasta rakenteesta poiketen katsauksella teknisten alojen sukupuolittuneisuuteen ja sen merkitykseen lastenkirjallisuudelle sekä tutkielmani aiheelle. Jatkan siitä varsinaisten kuvakirjojen käsittelyyn, jonka yhteydessä avaan luvussa käyttämäni *tyttöerityisyyden* käsitteen suomalaisen tyttökirjallisuuden historiaa tutkinutta Myry Voipiota (2015) mukaillen. Aloitan analyysin Randi Zuckerbergin kuvakirjalla *Dot.* (2013), joka muistuttaa monin tavoin edellisten lukujen kuvakirjoja. Teoksen erottaa muista kuitenkin Dotin aktiivinen toimijuus ja loppuratkaisu, jossa teknologia asettuu tasapainoon leikin, ulkoilun ja ystävyyden kanssa. Toisena teoksena käsittelen Linda Liukkaan *Hello Ruby* -kirjasarjan en-

simmäistä osaa *Hello Ruby: Adventures in Coding* (2015; jatkossa HR), joka on kauno- ja tietokirjan muotoa yhdistävä, ohjelmointia opettava kuvakirja. Lopuksi analysoin kuvakirjaa, joka kertoo Lordi Byronin tytär Ada Lovelacesta (1815–1851) ja pohtii muun muassa sitä, mikä merkitys Lovelacella on ollut modernille digiaikakaudelle.

5.1 Sukupuolittunut teknologia ja nörttimaskuliinisuus

Olen tutkielmassani perustellut huolinäkökulman ylittävän media-, peli- ja teknologiakasvatuksen tarpeen nykyisessä tietoyhteiskunnassa, ja katson näiden lasten aktiiviseen toimintaan, tekemiseen ja osallistumiseen liittyvien seikkojen olevan erityisen merkittäviä tyttöjä sekä tyttöyttä käsitellessä. Esitän tähän olevan kolme syytä, jotka kytkeytyvät toisiinsa ja joista ensimmäisen olen jo maininnutkin. Naiset ovat pitkään olleet marginaaliasemassa sekä käytännön teknisillä aloilla että luonnontieteiden, tekniikan ja matematiikan tutkimuksessa (*STEM*). Vaikka tilanne on hiljalleen paranemassa, stereotyyppinen käsitys naisista teknisesti vähemmän kyvykkäinä elää edelleen. Keskustelu naisten asemasta teknisillä aloilla käy kuumana erityisesti Yhdysvalloissa, ja esimerkiksi kesällä 2017 *Google* päätyi erottamaan työntekijänsä tämän kirjoitettua työpaikan sisäisen muistion, jossa väitettiin naisia olevan teknologiateollisuudessa miehiä vähemmän biologisista syistä (Burtsov 2017).

Sama tilanne on koskenut pitkään muun muassa peliteollisuutta, jossa naiset ovat olleet ali-edustettuja sekä työntekijöinä että pelaajaryhmänä. Pitkään jatkunut tyttöjen huomiotta jättäminen pelien kohderyhmänä on voinut vaikuttaa myös siihen, että tyttöjen on perinteisesti ajateltu jopa pelkäävän teknologiaa. Pojat ovat puolestaan saaneet ensikosketuksen tietokoneisiin ja muihin laitteisiin jo lapsuudessaan pelaamisen myötä. (Donovan 2010, 271.) Näiltä osin mobiilipelaaminen ja -laitteet ovat muuttaneet tilannetta jonkin verran. On silti tärkeää huomata, että naisten ja tyttöjen asemaan tekniikan maailmassa ovat vaikuttaneet erilaiset rakenteelliset tekijät sekä haitalliset sukupuolistereotyytiat, jotka esittävät tytöt ja naiset vähemmän kyvykkäinä teknisille aloille.

Toiseksi syyksi katson verkkoympäristössä pitkään kyteneen ja viime vuosina esille nousseen misogynian eli naisvihamielisuuden, jonka on katsottu olevan seurausta sekä nörttikulttuuriin kuuluvasta hypermaskuliinisuudesta (*geek masculinity*) että verkon yhteisöpalvelujen toimintalogiikasta, joka tukee muun muassa vihapuheen levittämistä (Massanari 2017). *Geek masculinity* tarkoittaa lyhyesti määriteltynä maskuliinisuuden esittämisen ja tekemisen tapaa,

jossa tekninen osaaminen tai esimerkiksi videopelaaminen muodostavat pohjan maskuliiniseen identiteetille ja statukselle. Verkon naisviha linkittyy myös muihin yhteiskunnallisiin tai kulttuurisiin tekijöihin, kuten esimerkiksi niin sanotun vaihtoehtoisen oikeiston eli rassistisen, misogynyn ja äärioikeistolaisen *alt-rightin* nousuun Yhdysvalloissa. Silti *4chanin*, *Redditin* tai *Twitterin* kaltaisen keskustelualustojen merkitystä nörttikulttuurin maskuliinisen, teknologisen hegemonian ylläpitäjänä ja *Gamergaten* tai muiden naisvihamielisten ilmiöiden mahdollistajana ei tule vähätellä. (Salter 2017, 2, 4.)

Mobiililaitteet ja sosiaalinen media ovat tehneet naisista ja muista aiemmin marginalisoiduista ryhmistä aiempaa näkyvämpiä ennen teknis-maskuliinisiksi miellettyillä alueilla, mikä on johtanut tyttöihin, naisiin tai vähemmistöihin kohdistuviin misogynyn tai rassistisiin hyökkäyksiin verkossa. Viime vuosina eniten julkisuutta saanut ilmiö, vuonna 2014 alkanut *Gamergate*, kohdistui näennäisesti feminismiä vastaan, mutta lopulta se ilmeni esimerkiksi anonyymeina tappo- ja raiskausuhkauksina pelialalla toimivia naisia kohtaan (Salter 2017, 6–7). Kaiken kaikkiaan vanhojen stereotyyppien tai konventioiden kyseenalaistaminen teknologiaan liittyvillä aloilla on herättänyt perinteisesti maskuliiniseksi miellettyä alueella tarpeen puolustautua moninaisuuden lisääntymistä vastaan. Tässä taistelussa feminismin katsotaan pyrkivän tuhoamaan teknomaskuliinisuuden ydinalueet, kuten internetin ja videopelaamisen. Vaikka *Gamergate* on herättänyt keskustelua häirinnästä ja ilmiöön on ylipäänsä suhtauduttu kielteisesti niin mediassa kuin pelialallakin, sen on sanottu jättäneen jälkeensä eräänlaisen pelon ilmapiiirin, sillä konfliktiin johtaneet kulttuuriset syyt sekä sen mahdollistaneet verkon ja sosiaalisen median alustat ovat edelleen olemassa. (Mt., 9).

Vaikka olen kritisoinut teknologian potentiaalsiin haittoihin liittyvää huolipuhetta, tiedostan verkkokulttuuriin kytkeytyvän naisvihamielisyyden olevan todellinen, vahingollinen ilmiö, jonka juuri teknologia ja tarkemmin määriteltynä verkon yhteisöpalvelut mahdollistavat. Ilmiönä se kytkeytyy kuitenkin muihin rakenteellisiin, yhteiskunnallisiin ja kulttuurisiin tekijöihin eikä siten ole seurausta pelkästään teknologisesta kehityksestä sinänsä. Tämä varsin kauas yhteiskunnallisiin ja kulttuurisiin tekijöihin ulottuva taustoitus kytkeytyy käsittelyssäni teknologiaan ja lastenkirjallisuuteen siten, että teknisten alojen ja nörttikulttuurin (hyper)maskuliinisuuden vuoksi katson tarpeelliseksi kiinnittää huomiota niihin tapoihin, miten teknologiaa

käsitlevä lastenkirjallisuus voi vahvistaa tyttöjen aktiivista teknologista toimijuutta ja kannustaa tyttöjä tekniikan pariin.

Tähän mennessä käsittelemäni kuvakirjat eivät juurikaan ole tarjonneet lapsilukijoille voimaannuttavia lukijapositioneita tai tarjonneet tapoja käyttää teknologiaa luovilla tavoilla. Sukupuolittuneet käytännöt ja asenteet ovat myös näkyneet aineistossa, sillä kirjojen keskeisimmät lapsihahmot ovat olleet poikavoittoisia ja kiinnostus tekniikkaan on yhdistetty yleisemmin poikiin ja miehiin kuin tyttöhahmoihin. Kolmas syy teknologisen toimijuuden merkitykselle tytöjä käsiteltäessä on kirjallisuuden ja muun kulttuurin tarjoamien roolimallien merkitys, sillä vahvat naishahmot voivat kannustaa tyttöjä aloille, joilla naiset ovat aliedustettuina. Tähän saakka populaarikulttuurin representaatiot naispuolisista matemaattis-luonnontieteellisten alojen edustajista eivät ole olleet erityisen dynaamisia. Päinvastoin hahmojen feminiinisiä ominaisuuksia on ylikorostettu, jotta tasapainotettaisiin maskuliiniseksi miellettyä tieteellistä, matemaattista tai teknistä osaamista, ja tämä on puolestaan rajannut mahdolliset naiset varsin suppeisiin ja stereotyyppisiin hahmoihin. (Dean-Ruzicka 2014, 51–51.) Nuorille lukijoille on tähän saakka tarjottu kirjallisuudessa ja muussa kulttuurissa vain harvoin nuoria tyttö- tai nais-hahmoja, jotka olisivat kiinnostuneita esimerkiksi tieteestä tai tekniikasta (mt., 55).

Teknologia-aiheeseen olennaisesti kytkeytyvä tieteiskirjallisuus on varhaisina vuosikymmeninä pitkälti sivuuttanut tyttöhahmot. Toisaalta nykyinen lasten ja nuorten tieteiskirjallisuus voi sisältää vahvojakin tyttöpäähenkilöitä. (Mendlesohn 2009, 115.) Kaiken kaikkiaan katson, ettei huolikeskeinen ja siten holhoava suhtautuminen lasten teknologian käyttöön tue tyttöjen toimimista ja tekemistä kulttuurissa, jossa teknologia on jo arkistunut mutta jossa siihen liittyy edelleen sukupuolittuneita ja syrjiviä asenteita – verkon keskustelukulttuurissa mahdollisesti jopa kasvavissa määrin. Lastenkirjallisuus on osa sitä kulttuuria, joka pitää yllä sukupuolistereotypioita, mutta kirjallisuus tarjoaa myös mahdollisuuden stereotyyppien haastamiseen. Käsittelen seuraavissa kolmessa alaluvussa kuvakirjoja, joiden katson merkityksellistävän teknologiaa positiivisilla tai sallivilla tavoilla ja tarjoavan siten lapsilukijalle mahdollisuuden vahvistaa omaa teknologista toimijuuttaan.

5.2 Tyttöerityistä mediakasvatusta

Tähän saakka käsittelemissäni kuvakirjoissa pojiksi tulkittavat lapsihahmot ovat olleet enemmistössä: ainoastaan kahdessa kuvakirjassa yhdeksästä joku keskeisimmistä lapsihahmoista on ollut tunnistettavissa tytöksi.¹⁸ Tässä luvussa käsittelemäni kuvakirjat eivät kuitenkaan eroa muusta aineistosta pelkästään lapsihahmojen oletettavan sukupuolen takia, ja käytänkin niistä laajempaa tyttöerityisyyden käsitettä, jonka Myry Voipio (2015) on aiemmin yhdistänyt tyttökirjallisuuden lajiin. Sovellan tyttöerityisyyden käsitettä tutkielmassani laajemmassa mielessä sillä en pidä tässä käsittelemiäni kuvakirjoja varsinaisesti tyttökirjoina, jotka ovat Voipion tutkimuksessa ensisijaisesti romaaneja. Ymmärrän kuitenkin Voipion tavoin tyttöerityisyyden laajempaa määritteenä, joka ylittää kertomuksen tasolta kirjallisuusinstituutioon saakka:

Tyttöjä käsittelevien fiktiivisten narratiivien kohdalla voi mielestäni puhua tyttöerityisyyden käsitteestä, joka määrittää tyttöjä käsitteleviä kerronnan muotoja, myös tyttökirjallisuutta. Katson, että tyttöerityisyys läpäisee fiktiivisten kerrontamuotojen tuotannolliset ja intentionaaliset tasot: tekijät ovat useimmiten aikuisia naisia tai tyttöjä, tarinat käsittelevät tyttöjä ja heidän elämäänsä sekä niitä asioita, joiden oletetaan puhuttelevan tyttöjä, ja ne on tuotettu, suunnattu ja markkinoitu tyttöyleisöille. (Voipio 2015, 38.)

Voipio jatkaa määritelmäänsä tyttöerityisestä kerronnasta vielä tyttöteksteihin ja -tekstuaalisuuteen, mutta käytän tutkielmassani tyttöerityisyyden käsitettä katsoen sen kattavan laajuutensa vuoksi paremmin myös media- sekä pelikasvatuksen sukupuolikysymykset. Voipion (2015, 39) tavoin katson myös, ettei tyttöerityisyys oletusarvoisesti sulje muita lukijoita pois, mutta tyttöerityinen lähestymistapa voi silti rajata yleisön ulkopuolelle sellaiset lukijat, joita aihe voisi muuten kiinnostaa.

Jos Voipion tyttöerityisyyden käsitettä sovelletaan kirjallisuuden ulkopuolelle mediakasvatuksen määrittelyyn, miltä oikein näyttää tyttöerityinen mediakasvatus? Myös mediakasvatuksen kohdalla tyttöerityisyyden voi katsoa ulottuvan instituution ja intention tasolta sisältöön. Tyttöerityinen mediakasvatus pyrkii siis tarjoamaan juuri tytöille valmiuksia tietoyhteiskunnassa toimimiseen, mutta lisäksi sen toteuttajat ovat naisia ja valitut teemat tytöille suunnattuja.

¹⁸ Jätän eläinhahmot sukupuolittamatta ja siten kaksi kuvakirjaa pois tästä laskelmasta. *It's a Bookin* aasilla ei ole erityisen sukupuolittuneita piirteitä (ellei sen siniharmaita vaatteita tulkita tällaiseksi), ja *Goodnight iPad* -kirjan pupuperheessä lasten lopullinen lukumäärä jää epäselväksi.

Tästä johdettuna tyttöerityinen digitaalista mediaa ja teknologiaa käsittelevä lastenkirjallisuus pyrkii puolestaan tarjoamaan tyttöoletetuille lukijoilleen välineitä viestintävälineiden käyttöön sekä valmiuksia medioituneessa yhteiskunnassa ja kulttuurissa toimimiseen. Nämä kirjat ovat tytöille suunnattuja ja markkinoituja, ja ne käsittelevät tyttöjä sekä asioita, joiden oletetaan kiinnostavan tyttöjä. Mediakasvatuksen puitteissa myös tyttöjen toimijuutta vahvistava ulottuvuus liittyy tällaiseen kirjallisuuteen keskeisesti, mutta on silti hyvä huomata, että tämäkin pyrkimys lähtee aikuisen intentiosta(ni) ja on siten altis kaikelle sille kritiikille, jonka olen tällaista aikuislähtöistä ja opettavaista näkökulmaa kohtaan tähän mennessä esittänyt.

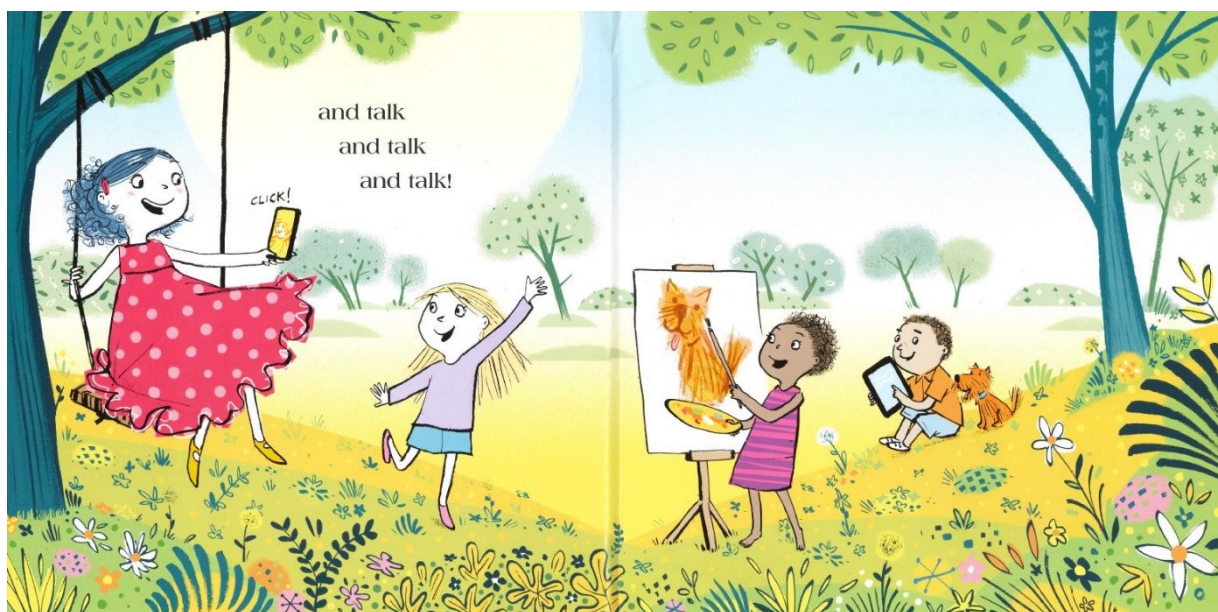
Edellä muotoilemaani teoreettiseen kehykseen sopii Randi Zuckerbergin kuvakirja *Dot.*, joka muistuttaa monin tavoin edellisissä luvuissa käsittelemiäni kuvakirjoja. Ensinnäkin *Dot*-hahmon nimi viittaa jo sellaisenaan internetiin, ja teoksen nimeen lisätty piste korostaa tätä vaikutelmaa entisestään. Otsikko luokin odotuksia ja tulkinnallisen kehyksen koko teokselle. Kuten muut aineiston lapsihahmot, myös *Dot* lähtee ulos leikkimään teknologian käyttämisen vastapainoksi, ja ulkomaailmassa hän löytää jälleen leikin ja ystävyiden ilon. Muitakin yhtäläisyyksiä aiempaan aineistoon on: lapsihahmon toimintaa kuvataan tietotekniikkaan viittaavin kielikuvin, ulkoilma kuvataan pastoraalisena idyllinä ja liiallinen ruutuaika aiheuttaa lapselle epämukavan olon.

Dot.-teosta ovat aiemmin tarkastelleet lyhyesti myös Vivienne Smith ja Evelyn Arizpe (2016, xiii), jotka ovat tulkinneet teoksen suhtautuvan kielteisesti teknologiaan ja kiinnittäneet huomion samoihin asioihin, joita olen toistuvasti käsitellyt tutkielmassani. Heidän mukaansa Zuckerbergin teos implikoi teknologian eristävän lapsihahmon toisista ja tukahduttavan luovuuden. Myös Smith ja Arizpe ovat yhdistäneet teknologiakielteisen esittämisen romanttiseen lapsuusihanteeseen. Tutkielmani aiempien lukujen pohjalta nämä havainnot eivät ole yllättäviä. Mutta koska olen toteuttanut tutkielmassani edellisiä kirjoittajia laajemman sekä systemaattisemman analyysin laajemmasta aineistosta, väitän Zuckerbergin kuvakirjan olevan lopulta varsin teknologiapositiivinen. Se siis suhtautuu omassa luennassani teknologiaan sallivasti sekä lapsihahmojen toimijuutta korostaen, vaikka heijasteleekin romanttista lapsuusihannetta ja lastenkirjallisuuden idylliä. Tätä tukee myös kirjailijan intentio, sillä Zuckerberg haluaa kirjan (ja sitä seuranneen TV-sarjan) avulla tukea vanhempia lasten teknologian

käyttöön liittyvässä kasvatustyössä sekä näyttää, että nuoret hahmot voivat käyttää teknologiaa hauskaasti ja kehittävästi. Lisäksi muun muassa *Facebookille* työskennellyt Zuckerberg on muutenkin puhunut sen puolesta, että tytöille ja naisille olisi enemmän positiivisia roolimalleja teknisillä aloilla, joiden Zuckerberg katsoo olevan edelleen vahvasti sukupuolittuneita. (Vuleta 2016.)

Salliva sävy ei kuitenkaan liity pelkästään tekijän intentioon vaan myös teoksen kaunokirjallisiin ratkaisuihin. Teoksen juoni on hyvin samantyylinen kuin esimerkiksi luvun 2.3 *Hello! Hello!* -kuvakirjassa: alussa lapsihahmo viettää liikaa aikaa teknologian parissa ja saa ruutuähkyn, mutta leikki ulkona ystävien kanssa virkistää lapsen. Mutta toisin kuin muissa kuvakirjoissa, *Dot.*:issa teknologiasta tulee lopulta osa lasten leikkiä ja ulkona olemista, sillä älypuhelin ja muut laitteet ovat läsnä kirjan viimeisillä aukeamilla. Teknologia ei siis sulje pois ulkoilun, leikin ja yhdessäolon mahdollisuutta, ja laitteet voivat olla osa vapaa-ajanviettoa (kuva 32).

Toinen muusta aineistosta poikkeava ratkaisu on Dotin hahmo, sillä Dot ei ole passiivinen ruudun tuijottaja eikä teknologian addiktoivuuden uhri vaan aktiivinen, tietoteknisesti taitava toimija. Dot esitellään heti kirjan alussa tietojen ja taitojen kautta: "This is Dot. Dot knows a lot." (*Dot.*, 1.) Dot osaakin surffailla, twiitata ja tägätä. Dotin toimijuutta kuvataan myös visuaalisin keinoin, sillä Dot esitetään kuvituksessa näppäilemässä näppäimistöä, koskettamassa tabletin näyttöä ja käyttämässä hiirtä. Kuvitus ja teksti korostavat siis Dotin *tekemistä* eikä niinkään teknologian ominaisuuksia, kuten kovaäänisyyttä tai muuta ärsykerunsautta.



Kuva 32 (*Dot.*, 26–27)



Kuva 33 (*Dot.*, 10–11)

Erityisen merkittävää Dotille on puhuminen, jota hän tekstin mukaan rakastaa. Kuvituksessa puhuminen saa sosiaalisen merkityksensä, sillä Dot esitetään puhumassa ystäviensä kanssa sekä perinteisemmin puhelimesta että videopuheluiden välityksellä (kuva 33). Kuvan lapset ovat samoja ystäviä, joiden kanssa Dot viettää aikaa ulkona leikkien. Mediakasvatuksen tutkimuksen puolella onkin huomioitu, että medioituneessa lasten- ja nuorikulttuurissa vuorovaikutus ja sosiaaliset suhteet lomittuvat mediavälineisiin ja niiden käyttöön. Toisin sanoen esimerkiksi pikaviestipalvelu *WhatsApp* on tullut erottamaton osa lasten, nuorten ja perheiden vuorovaikutusta ja sosiaalisia suhteita. (Mulari ym. 2017, 6.) Varsinkin näiltä osin *Dot.* nousee erityiseksi kuvakirjaksi muuhun aineistoon verrattuna: siinä teknologian käyttö ei eristä lasta toisista, vaan on osa lasten normaalia elämää ja ystävyysuhteiden ylläpitoa.

Dotin uupuminen puhumiseen kuvataan yhtä lailla visuaalisen ja kielellisen ilmaisun keinoin: "And Dot LOVES to talk... and talk and talk and talk! But now... Dot's all talked out." (*Dot.*, 10–13.) Dot esitetään lattialla tokkuraisena kaiken puhumisen jälkeen, ja kaikki Dotin käyttämät laitteet ovat pitkin lattiaa. Kuvituksessa näkyy leikittely, joka havainnollistaa Dotin tunnekokemusta liioittelevaan sävyyn: Dotin tuupertuessa tämän yläpuolella leijuu sarjakuvamaisesti luonnosteltu pilvi, ja ulos suunnatessaan Dot kävelee kuin zombie tai *Frankensteinin* hirviö kädet eteenpäin ojennettuna. Zuckerbergin teoksessa Dotin irtautumiseen teknologiasta viitataan tietoteknisin kielikuvin, kun äiti hoputtaa Dotin pihalle: "'Go outside, Dot! Time to RE-

BOOT! RECHARGE! RESTART!” (*Dot.*, 14–15.) Tämä käännekohta on tuttu aiemmista kuvakirjoista. Huomattavaa kuitenkin on, että muussa aineistossa Doug-robotti kytki itsensä irti (*unplug*) teknologiasta ja Tek-luolapoika kaatui (*crash*) kuin tietokoneohjelma, mutta Dot käynnistyy *uudelleen* (*reboot*). Dotin ruutupaasto ei ole pysyvä tila, vaan ulkoilu lataa akut myöhempää käyttöä varten.

Dotin teknologista toimijuutta kuvanneet termit saavat ulkoleikissä uudenlaisia merkityksiä. Twiittaaminen (*tweet*) viittaa lintujen lauluun, tägäämisestä (*tag*) tuleekin hippaleikki ja napauttamisesta (*tap*) steppaamista. Myös *Dot.*:issa ulkotila muistuttaa pastoraalista idylliä kukkaketoiheen ja auringonpaisteineen. Lisäksi ystävien merkitystä korostetaan, sillä Dotin ystävät ovat vastassa heti hänen astuessaan ulos ovesta. Teoksessa käytetään samoja lapsuuden idylliin liittyviä merkkejä, joita olen käsitellyt jo aiempien teosten yhteydessä: leikkiä, ulkoilua ja ystäviä. Silti lapsuusidylli ei sulje teknologiaa pois, eikä teknologia ihanteellista lapsuutta. Viimeisillä aukeamilla nämä elementit sulautuvat toisiinsa älypuhelimien ja tabletin tullessa osaksi lasten leikkiä tavalla, joka tuo myös lisäarvoa. Kuvituksessa puhelin mahdollistaa kuvan ottamisen Dotin ystävästä ja näiden puuhista. Jopa Dotin lemmikkikoira saa iloa tabletin ruudulla näkyvästä luusta.

Jos palataan tyttöerityisyyden ajatukseen, *Dot.*:issa on monia piirteitä, jotka tekevät siitä tyttöerityisen mediakasvattavan kirjan. Sen päähenkilö on aktiivinen tyttötoimija, jonka kiinnostus kohdistuu tytöille tyypillisempiin tapoihin käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa (Kotilainen & Suoninen 2013). Voipio (2015, 39) yhdistää tyttökirjaan myös sen ulkomuotoon, parateksteihin ja tuotantoon liittyviä tunnusmerkkejä, jotka soveltuvat mielestäni myös tyttöerityisyyteen lähestymistapaan yleisemmin. Voipion mukaan tyttökirjan kannessa on usein kuva tytöstä, tyttöjoukosta tai luonnosta, ja teoksen nimi voi olla suoraan päähenkilön nimi tai määrittää tyttöjä jollain tavalla. Zuckerbergin teos onkin mahdollisesti visuaalisesti tyttöjä puhutteleva, ja sen kansi näyttäytyy tyttökirjamaisena Voipion tunnuspiirteiden mukaan: teos on nimetty tyttöpäähenkilönsä mukaan, ja kansikuvassa esitetään Dot ulkona luonnossa. Kansikuva luo kuitenkin myös toisen tulkinnallisen kehyksen teokselle, sillä Dot pitelee siinä kädessään tablet-tietokonetta, johon on piirretty iloinen hymiö. Kansi kuvastaa samaan aikaan sekä tyttöerityistä lähestymistä että Dotin suhdetta teknologiaan. Nimiölehtien kuvitus esittää Do-

tin puhumassa puhelimessa, älypuhelimien latauksessa ja Dotin kuvan kannettavan tietokoneen näytöllä. Nämä kuvat eivät esiinny teoksen sivuilla sellaisenaan, mutta kehystävät sen teemaa: esimerkiksi latautumisen ajatus toistuu teoksessa myöhemmin.

Voipion mainitsema tuotannollinen ulottuvuus näyttäisi pätevän *Dot.*:in kohdalla. Kuvakirjan tekijä on kaupallisilla ja teknisillä aloilla uransa tehnyt nainen. Kirja on tehty tyttölukijoille näiden toimijuuden vahvistamista ajatellen, ja tätä on korostettu myös markkinoinnissa. Tutkielmassani tämä tyttöerityisyys kytkeytyy olennaisesti teoksen näkökulmaan, sillä *Dot.* käsittelee teknologiaa sallivasti: sen onnellinen loppu ei vaadi teknologian kieltämistä kokonaan, vaikka Dot tarvitseekin tauon ruutujen ääreltä. Tasapaino leikin, ystävien, luonnon ja teknologian välillä löytyy lopulta ikään kuin itsestään, sillä nämä kaikki mahtuvat yhdessä kirjan viimeisille aukeamille. Näin älylaitteista tulee luonteva osa lasten leikkiä ja niitä voidaan käyttää luovilla-kin tavoilla.

5.3 Koodauskasvatusta kuvakirjan keinoilla

Liukas haluaa, että nuoret tytöt ryhtyisivät verkossakin reippaiksi toimijoiksi. Että ei vain tykättäisi ja jaettaisi, ”laikattaisi ja pinnattaisi”, vaan myös tehtäisiin ja luotaisiin, ”oikeasti kuratoitaisiin internetiä”. Ei vain käytettäisi mobiiliapplikaatioita vaan keksittäisiin niitä itse. Ei vain pelattaisi pelejä vaan kehitettäisiin niitä. Ei vain kulutettaisi nettisisältöjä vaan tehtäisiin ja julkaistaisiin niitä itse. Se vaatii konekielen taitoa, koodaamista. Liukkaan mielestä koodaus pitäisi nähdä modernina kansalaistaitona. (Blåfield 2015.)

Suomalaisen yrittäjä-lastenkirjailija-ohjelmoija Linda Liukkaan *Hello Ruby* -lastenkirjaprojekti keräsi vuonna 2014 joukkorahoituspalvelu *Kickstarterissa* 380 000 dollaria, josta ensimmäiset 100 000 dollaria lahjoitettiin palvelussa keräyksen ensimmäisen 24 tunnin aikana (Blåfield 2015). Sitten Liukas on kiertänyt ympäri maailmaa puhumassa kirjastaan sekä työstään, ja kirjasarjakin on kasvanut jo kolmiosaiseksi. Liukkaan esikoisteos on voittanut useita palkintoja, kuten 130 000 euron pääpalkinnon Kiinan suurimmassa muotoilukilpailussa vuonna 2017 (Viljamaa 2017). Mainittavaa on myös lastenkulttuurin valtionpalkinto vuonna 2014 tulevaisuuteen suuntautuneen lastenkulttuurin kehittämisestä (Tikkanen 2015), sillä *tulevaisuuteen suuntautunut ja lastenkulttuurin kehittäminen* ovat avainsanoja sille, mitä *Hello Rubysta* on tutkielmani puitteissa sanottava.

Hello Ruby: Adventures in Coding on käännetty suomeksi nimellä *Hello Ruby* (2015, suom. Kirsi Myllyrinne), ja suomenkielisessä käännöksessä sitä tituleerataan maailman parhaaksi ”koodisatukirjaksi”. Koodisatukirja-nimike kuvaakin *Hello Rubyn* muotoa osuvasti, sillä se ei ole aivan tavallinen kuvakirja mutta ei myöskään selvästi tietokirja. *Hello Rubyn* tavoin lasten tietokirjat ovat usein kertomusmuotoisia. Vaikka lasten tietokirjallisuudessa tyypillisesti esitettävä todellisuus on yleensä samoin tavoin siloteltu kuin muussa lastenkirjallisuudessa, siitä huolimatta tietokirjallisuuteen kuuluu pyrkimys jonkinlaisten faktojen esittämiseen tuosta todellisuudesta. (Nodelman & Reimer 2003, 128–129.) *Hello Rubyn* kohdalla suhde ohjelmoinnin ja teoksen kertomusmuodon välillä ei olekaan niin yksinkertainen, sillä se pyrkii kuvaamaan ohjelmointia Rubyn mielikuvitusmaailman elementtien kautta eikä niinkään upottamalla faktatietoa kuvakirjaan. Toisin sanoen *Hello Ruby* ei opeta varsinaista ohjelmointikieltä laisinkaan. Tästä syystä sen sivuilta ei juurikaan löydy varsinaisia laitteita Rubyn elollistettua tietokonetta lukuun ottamatta.

Hello Ruby: Adventures in Coding on huomattavasti pidempi kuin muut aineiston kuvakirjat johtuen siitä, että tarinaosuuden lisäksi kirjassa on mukana myös tehtäväkirja, jonka tarkoituksena on tukea kertomusta ja ohjelmoinnillisen ajattelun oppimista. Kirja on suunniteltu luettavaksi aikuisen kanssa, ja se ottaakin kaksoisyleisönsä huomioon erilaisin tavoin. Esipuhe on suunnattu aikuislukijoille ja siinä kerrotaan kirjan muodosta sekä annetaan ohjeita lukemiseen ja tehtävien tekemiseen. Tehtävien ohkeen liitetyt laatikot on yhtä lailla suunnattu aikuisille, ja ne avaavat tärkeimpiä ohjelmointiin liittyviä käsitteitä. Kirjan lopusta löytyy sanasto, johon on koottu koodauskäsitteistöä ja jossa huomautetaan sen voivan näyttää hankalalta lapsilukijalle:

This glossary might look like it has some big grown-up words in it, and it is mainly intended for adults. But don't get discouraged. The reason for the big words is that programmers like to be exact when talking about concepts. (HR, 110.)

Hello Ruby tiedostaa siis sen, että algoritmit, muuttujat, tietorakenteet ja muu ohjelmointiin liittyvä sanasto voisi lannistaa lapsilukijat. Varsinainen tarinaosuus onkin kenties juuri siksi rakennettu kokonaan ilman ohjelmointiin viittaavia termejä, ja tehtävissäkin niitä on mahdollisimman vähän.

Tarkastelen seuraavaksi *Hello Rubyn* tarinallista osuutta enkä perehdy tehtäväkirjaan syvästi, sillä tutkimuskysymyksiäni vuoksi tehtäviin ja oppimiseen liittyvät seikat eivät ole kiinnostavia. Sen sijaan kiinnostukseni kohdistuu ennen kaikkea kertomuksen erityiseen muotoon ja siihen, kuinka innovatiivisesta näkökulmasta se käsittelee ohjelmointia. Kerronnallisesti Liukan koodisatukirjassa on varsin samanlaisia ominaisuuksia kuin muussa aineistossa ja kuvakirjoissa yleensäkin. Juoni perustuu matkalle, seikkailulle ja kotiin palaamiselle, ja Ruby oppii ongelmanratkaisutaitojen lisäksi myös ystävyyden merkityksen. Varsinainen kertomus on itse asiassa varsin tylsä ja kapsahtaakin siten opettavaisen lastenkirjallisuuden tyyppillisimpiin karkoihin, sillä pedagogiikka menee siinä kaunokirjallisten ansioiden edelle. *Hello Rubya* määrittelee kuitenkin eräänlainen multimodaalisuus tai monitasoisuus: Rubyn seikkailu muodostaa pohjan tehtäville, ja tehtävät yhdistettynä tehtäväkirjan tarjoamaan informaatioon ohjaavat lasta tekemään itse sekä oppimaan ohjelmoinnin perusperiaatteita.

Hello Ruby ja Ruby-hahmon nimi viittaavat suoraan *Rubyyn*, oliopohjaiseen ohjelmointikielen, sekä *Hei maailma* -ohjelmaan (*Hello World*), jonka lähes kaikki ohjelmoinnin opiskelijat oppivat koodaamaan ensimmäiseksi (Kirschenbaum 2009). Lisäksi kirjan hahmojen kuvaukset viittaavat jo sellaisenaan olio-ohjelmoinnin perusteisiin, sillä hahmoilla on omat tehtävänsä ja ominaisuutensa, jotka esitellään heti kirjan alussa. Rubyn lisäksi kirjassa on toinen lapsihahmo, Django, sekä useita eläinhahmoja ja robotteja. Myös hahmot viittaavat suoraan ohjelmointikäsitteisiin: pingviinit viittaavat avoimen rajapinnan käyttöjärjestelmä *Linuxiin*, Python-käärme ohjelmointikieli *Pythoniin* ja Django-poika *Djangoon*, joka on kokoelma *Python*-skriptejä. Robotit voivat viitata esimerkiksi ohjelmistotestauksessa käytettäviin testiohjelmistoihin, ja *Snow Leopard* on puolestaan *Applen* Mac-tietokoneiden käyttöjärjestelmän nimi. Kettuhahmo viitanee *C++*:lla koodattuun *FOX toolkitiin*, joka tarjoaa valmiin kirjaston graafisen käyttöliittymän toteuttamiseen. Kuten olen aiemmin todennut, kuvan ja sanan välinen vuorovaikutus mahdollistaa kuvakirjassa esimerkiksi kielikuvilla leikittelyn, mutta *Hello Rubyssa* mennään astetta pidemmälle kuvaamalla varsin vaikeitakin käsitteitä visuaalisin ja tekstin keinoin. Samalla näistä käsitteistä tehdään elollisia liittämällä ne eläin- ja lapsihahmoihin sekä robotteihin, jotka toimivat elollisten olentojen tavoin.

Ruby jää luvun 3.1 robottipojan tavoin isän työpäivän ajaksi yksin kotiin, jossa hän viihdyttää itseään mielikuvitusmaailmassaan. Ruby ei kuitenkaan ole passiivinen ruudun tuijottaja tai tiedon lataaja, vaan aktiivinen ja luova tekijä:

In Ruby's world, she's the chief creator and architect. One day, she's a doctor, the next, a bug hunter. Her superpower? Ruby can build things with her imagination. Anything is possible if Ruby puts her mind to it. (HR, 9.)

Rubyn luovuus ja mielikuvitus toimivat myös allegoriana ohjelmoinnille ja sen luomille mahdollisuuksille. Samaan viittaa myös teoksen nimi ja *Hei maailma* -ohjelman tulostama lause, jonka voi ymmärtää merkitsevän ohjelmoinnin avaamaa mahdollisuutta luoda kokonaan uudenlaisia (virtuaalisia) maailmoja.

Kertomuksellisesti *Hello Ruby* rakentuu kodin ulkopuolella tapahtuvan seikkailun varaan, sillä isä on jättänyt Rubyille vihjeen aartenetsinnästä sekä siihen liittyvistä vihjeistä. Ruby piirtää vihjeiden perusteella kartan ja tekee suunnitelman retkestä. Jää epäselväksi, tapahtuuko Rubyn matka todella ulkomaailmassa vaiko lopulta vain Rubyn mielikuvitusmaailmassa, joka symboloi ohjelmistokehitystä ja sen luomaa maailmaa mahdollisuuksineen. Joka tapauksessa Rubyn seikkailu suuntautuu satumaailmaan, jossa eläimet osaavat puhua ja puissa kasvaa sinisiä omenoita. Myös teoksen kuvitus on sommiteltu tarkkaan tukemaan ohjelmointikehityksen ja -suunnittelun kokonaisuutta: esimerkiksi siniset omenat on sijoitettu lumileopardin yhteyteen viittaamaan *Appleen* ja *Maciin*. Myös *Hello Ruby* hyödyntää kuvituksessaan pikseleihin viittaavaa piirrosjälkeä, sillä aivan teoksen alkusivuilla Ruby piirtää lattiaan eläin- ja muita hahmoja kulmikkaina bittiversioina (kuva 34). Tällä voidaan viitata esimerkiksi siihen, kuinka Ruby pystyy luomaan näitä virtuaalisen näköisiä hahmoja omassa mielikuvitusmaailmassaan – eli ohjelmoimalla. Kuten olen jo aiemmin todennut, kuvakirjan muoto mahdollistaa monenlaisten (fiktiivisen) todellisuuden, mielikuvituksen ja haaveiden sekoittamisen erityisesti kuvituksessa (Nikolajeva & Scott 2001).



Kuva 34 (HR, 6–7)

Hahmona Ruby on utelias ja taitava ongelmanratkaisija, sillä seikkailu ulkomaailmassa saa kipinän isän jättämästä postikortista sekä siihen liittyvistä vihjeistä: "For someone else, these papers might look like trash – random numbers, words and statements – but for Ruby they are clues. Like a secret code." (HR, 16.) Ohjelmointivertaus on selvä: myös koodi voi näyttää kokoelmalta satunnaisia kirjaimia, numeroita ja muita merkkejä, mutta aiheesta kiinnostuneelle tai sitä tuntevalle se avautuu aivan eri tavalla. Rubyn ajattelutavassa onkin ripaus stereotyyppistä insinööriajattelua, sillä hän on taitava kiertämään ohjeita, jotka eivät ole tarpeeksi kirjaimellisia ja tarkkoja. Toisaalta tämä merkitys yhdistyy *Rubyyn* ohjelmointikielenä: myös koodatessa on tarpeen antaa tarpeeksi tarkkoja "ohjeita". Vaiheittaisen päättelyn ja ongelmanratkaisun teema kulkeekin teoksen läpi koko Rubyn seikkailun verran, ja ongelman hahmottaminen, sen purkaminen osiin sekä vaiheittainen ratkaiseminen lienevät olennaisimpia asioita, joita *Hello Ruby* opettaa ohjelmoinnillisesta ajattelusta ja ohjelmistokehityksestä lukijoilleen.

On merkittävää, että tällainen looginen tai matemaattinen ajattelu yhdistetään teoksessa juuri tyttöhahmoon, sillä tyttöjä ja naisia pidetään usein juuri näiltä kyvyiltä miehiä heikompiina. Liukas on ollut varsin avoin pyrkimyksestään kannustaa tyttöjä ohjelmoinnin pariin eikä

varmasti vähiten sen vuoksi, että on itse tekniikan parissa uraa tehnyt nainen. Liukkaan mukaan naisten pitäisi olla enemmän mukana muun muassa sovellusten kehittämisessä, jotta heidän tarpeensa otettaisiin teknologiaa suunnitellessa ja toteuttaessa paremmin huomioon. (Päivänen 2015.) Kuten luvun alkuun sijoittamani lainaus osoittaa, Liukkaan ajattelussa näkyy tyttöjen toimijuuden vahvistaminen. Tyttöerityinen kehys ei ole kaukaa haettu myöskään *Hello Rubyn* kohdalla, sillä Rubyn huoneesta löytyy viittaus merkittäviin naishahmoihin: matemaatikko ja kirjailija Ada Lovelaceen (1815–1852), matemaatikko Grace Andrewsiiin (1869–1951) sekä Oxfordin yliopiston matematiikan professori Dame Frances Kirwaniin (s. 1959). Nimet on kirjoitettu ikään kuin ystävien tai idoleiden niminä julisteeseen huoneen seinälle (kuva 34). Näin *Hello Ruby* ei yhdistä matemaattista ja teknistä osaamista ainoastaan Rubyn hahmoon vaan tyttöihin ja naisiin yleisemmälläkin tasolla.¹⁹ Vaikka *Hello Rubya* ei ole markkinoitu avoimen sukupuolitetusti ainoastaan tytöille, aiemmin muotoilemani tyttöerityisyyden näyttäisi soveltuvan myös siihen: se on nimetty tyttöpäähenkilönsä mukaan, kansikuvan keskellä on Rubyn hahmo ja teoksen taustalla on tyttöerityinen intentio.

Tämän luvun tarkoituksena ei ole ollut esittää arvottavasti, että kaiken lastenkirjallisuuden tulisi olla *Hello Rubyn* kaltaista vaan sen sijaan avata niitä mahdollisuuksia, mitä kuvakirja luo teknologia- ja mediakasvatukselle. Liukkaan teos nojaa itse asiassa varsin perinteisiin konventioihin mitä fiktiivisen maailman esittämiseen tulee. Silti kuvakirjan ainutlaatuinen muoto kuvan ja sanan yhdistelmänä mahdollistaa *Hello Rubyn* kaltaisten innovatiivisten teosten syntymisen. Teknologiaa ja siihen liittyviä asioita voidaan siis käsitellä kuvakirjassa myös lapsisubjektin voimaannuttavalla tavalla, teknologista luovuutta korostaen, tyttöjen teknologista toimijuutta vahvistaen ja vanhoja stereotypioita murtaen.

5.4 Maailman ensimmäinen ohjelmoija Ada Lovelace

Olen keskittynyt tutkielmassani ajankohtaiseen ja arkiseen tietotekniikkaan, mutta edellisessä luvussa otin askeleen kohti sitä, mitä erilaisten laitteiden toiminnan taustalla oikeastaan on. Ilman ohjelmointia ei olisi myöskään teknologiaa, mutta toisaalta ohjelmointi on syntynyt jo

¹⁹ Nimet ovat myös yksi kirjan sivuille piilotetuista *Easter eggeistä*, joilla viitataan niin peleihin kuin elokuviin tekovaiheessa piilotettuihin vitseihin tai yksityiskohtiin. Pääsiäismuna on käsitteenä varsin lähellä kuvakirjojen silmäniskuja aikuisille.

kauan ennen älypuhelinaikaa. Tässä luvussa käsittelemäni Diane Stanley'n *Ada Lovelace, Poet of Science: The First Computer Programmer* (2016; jatkossa ALP) on ohjelmoinnin historialle merkittävästä hahmosta kertova, historiallinen kuvakirja. Lovelace mainittiin jo edellisessä alaluvussa *Hello Rubyn* kohdalla, sillä runoilija lordi Byronin tytär Augusta Ada Lovelace oli kirjailija ja matemaatikko, jota on pidetty maailman ensimmäisenä ohjelmoijana. Lovelace oli nimittäin ensimmäinen matemaatikko, joka ymmärsi ohjelmoinnin ja koneiden yhteisen potentiaalin ja julkaisi algoritmin, joka oli tarkoitettu tietokoneelle. (Essinger 2016.) Tässä luvussa viittaan pelkällä etunimellä Adaan aina puhuessani kuvakirjan hahmosta enkä varsinaisesta 1800-luvulla eläneestä Lovelacesta.

Rubyn tavoin Adan hahmossa yhdistyvät luovuus ja matemaattinen osaaminen. Näiden piirteiden esitetään teoksessa olevan Adan vanhempien perintöä: olihan hänen isänsä kuuluisa runoilija ja äiti puolestaan kiinnostunut matematiikasta sekä tieteestä. Vaikka vanhemmat erosivat pian Adan syntymän jälkeen ja lordi Byron kuoli Adan ollessa kahdeksanvuotias, tämän mainitaan vaikuttaneen Adan lapsuuteen merkittävästi. Äiti halusi tarjota Adalle parhaan mahdollisen koulutuksen hillitäkseen tämän mielikuvitusta, mutta koulutus näyttää vain innoittaneen Adaa entisestään. Adan innovatiivisuutta kuvataan teoksessa myös visuaalisin keinoin esittämällä Ada lentämässä erilaisilla laitteilla, joista tämä vain haaveilee kertomuksessa (kuva 35). Kuvakirjan ikonoteksti mahdollistaa jälleen erilaisten toiveiden tai modaliteetiltaan häilyvien tapahtumien esittämisen ikään kuin totena (Nikolajeva & Scott 2001, 173, 179).

Lentämisen lisäksi Adaa viehättävät erilaiset koneet, sillä teoksen maailmassa eletään teollistumisen aikaa. Ada viehättyy erityisesti Joseph Marie Jacquardin (1752–1834) kutomakoneesta, joka hyödyntää reikäkorttia kutomisen automatisoinnissa. Kuten *Hello Rubyn* kohdalla, pidän jälleen merkittävänä sitä, kuinka kuvakirjassa on mahdollista liittää matemaattinen, tekninen tai tieteellinen kiinnostus luontevasti tyttöhahmoon sen sijaan, että nojattaisiin stereotyyppisiin oletuksiin tyttöjen ja poikien eroista. Merkittävää on myös Adan kiinnostus siihen, mitä kaikkea reikäkortin tapaisella tekniikalla voitaisiin oikein saavuttaa: "Why not use punched cards to direct other machines for other purposes? Ada was onto something. Soon she would see how right she was." (ALP, 17.) Jos palataan hetkeksi varsinaiseen Ada Lovelaceen, juuri tämän piirteen on katsottu erottavan hänet muista ohjelmoinnin varhaisvaiheiden merkkihenkilöistä: Lovelace nimittäin osasi nähdä sen potentiaalin, joka ohjelmoinnissa on.

Stanleyn kuvakirjassa Adalla ei kuitenkaan näytä olevan vapautta toteuttaa kaikkia haaveitaan, vaan hän tasapainottelee äitinsä ja yhteiskunnan odotusten ristipaineessa. Naimisiin meneminen kuvataan teoksessa yllättävän murheellisena tapahtumana. Adan äiti ei halua tyttärelleen ammattia vaan hyvän aviomiehen, ja Ada päätyykin naimisiin William Kingin Lovelacen jaarli William Kingin kanssa. Vaikka äiti ja aviomies vaikuttavat tyytyväiseltä järjestelyyn, tuoreen morsiamen kasvot kuvataan surullisina (kuva 36). Kuvitus ja sen vuorovaikutus kertomuksen kanssa antaa mahdollisuuden tällaisten hienovaraisten merkitysten esittämiselle nostamatta niitä kuitenkaan liiaksi esille. Idyllistä lapsuutta tai romanttista lapsuuskäsitystä teoksesta ei löydy johtuen kenties siitä, että teoksessa seurataan Adan kasvua lapsesta aikuiseksi. Tietynlaista sensitiivisyyttä heijastaa kuitenkin se, että Lovelacen menehtyminen kohtusyöpään jää teoksessa käsittelemättä kokonaan.

Vaikka perinteinen ja ahdas naisen rooli rajoittaa Adan elämän vuosiksi lastenhuoneeseen ja kehdon äärelle, hän ei hautaa unelmiaan kokonaan. Ada palaa työskentelemään Charles Babbage analyttisen koneen (*the Analytical Engine*) pariin. Babbage on suunnitellut tietojenkäsittelykoneen, joka toteutuessaan olisi yksi varhaisimmista tietokoneista. Babbage tarvitsee Adan apua selittääkseen koneen toiminnan suurelle yleisölle ja saadakseen kerättyä sen kaalamiseksi tarvittavat varat. Ada oli jo aiemminkin ymmärtänyt analyttisen koneen edeltäjän,



Kuva 35 (ALP, 6)



Kuva 36 (ALP, 24-25)

Babbagen suunnitteleman differenssikoneen, toiminnan sekä sen, että koneen nerokkuus piili sen älykkäässä suunnittelussa eikä niinkään varsinaisessa koneessa. Hän uskoo analyttisen koneen voivan tuottaa laskutoimitusten lisäksi myös musiikkia, tekstiä ja kuvia, mutta sitä ennen kaikki tarvittavat symbolit pitäisi pystyä muuttamaan digitaaliseen muotoon. Ada päätyy lopulta kääntämään ainoan analyttistä konetta käsittelevän, ranskankielisen artikkelin englanniksi sekä demonstroimaan loppuviitteessä, kuinka analyttinen kone voitaisiin ohjelmoida laskemaan Bernoullin luvut²⁰.

Tämä kaikki mukailee pääpiirteittäen sitä, mitä Augusta Ada Lovelacen elämästä on kirjoitettu (esim. Essinger 2016). Lovelacen artikkelikäännös loppuviitteineen on tuonut hänelle maailman ensimmäisen ohjelmoijan tittelin, vaikka asiasta kiisteltiin joitain vuosikymmeniä sitten (ks. Stein 1985). Tähän kritiikkiin viitataan myös Stanleyyn kuvakirjan lopussa, josta löytyvät myös kirjailijan jälkisanat. Lisäksi teoksen parateksteistä löytyy lähdeluettelo ja sanasto teoksen lukemisen tueksi sekä uskottavuuden takeeksi. Edellisistä kirjailijoista poiketen Diane Stanley on kirjailija, joka on ennen Ada-kirjaa kirjoittanut kaunokirjallisuuden lisäksi useita historiallisia, keksijöistä kertovia lasten tietokirjoja. Teoksen voi kuitenkin katsoa pyrkivän nostavan esille ohjelmoinnin historialle merkittävää naishahmoa. Erityisen teoksen Ada-kuvauksesta tekee huomion kiinnittäminen siihen, kuinka juuri Ada näkee algoritmien potentiaalin: "She was perfect for the job. She understood how the engine worked. And she had the vision to see, better even than Babbage himself, how much more a computer could do besides just processing numbers." (ALP, 31.)

²⁰ Eräs rationaalilukusarja.

Adan luovuuden, osaamisen ja innovatiivisuuden korostaminen tuottaa myös positiivisen roolimallin nuorille lukijoille, jotka oppivat samalla ohjelmoinnin historiasta. Ohjelmointiala on pyrkinyt nimittäin aktiivisesti eroon juuristaan naisten työnä sekä sivuuttanut useita modernille tietotekniikalle ja tietojenkäsittelylle merkittäviä naisia (Salter 2017, 3), vaikka Lovelacen merkityksestä ollaankin päästy jonkinlaiseen yksimielisyyteen. Merkittävää on sekin, että teoksen lopussa kuvattava Adan mielikuvituksellinen lentomatka tulevaisuuteen esittää nykyisen digiaikakautemme (kuva 37) viittaamalla ajankohtaisiin ilmiöihin ja tekniikkoihin sekä *Pac-Manin* ja *Toy Storyn* kaltaisiin merkkipaaluihin digitaalisen kulttuurin puolelta. Adan retrofuturistinen lentohöyrykone rinnastuu kuvituksessa *Nasan* avaruussukkulaan, ja yhdessä modernin tietoyhteiskunnan merkkien kanssa nämä elementit luovat vaikutelman siitä, että edistys voikin olla ihan hyvä asia. Teoksen viimeinen aukeama on samalla osoitus siitä, kuinka kiinnostavasti kuvakirjan ikonoteksti voikaan kuvata yli sadan vuoden aikajänteellä tapahtunutta kehitystä Adan ideoista *Angry Birdsiin*²¹.



Kuva 37 (ALP, 36–37)

²¹ *Angry Birds* -mobiilipeli esiintyy aineistossa näin jo toisen kerran ja vertautuu siten Applen omenalogoon digitalisaatioon viittaavana, kulttuurisesti toistuvana meeminä.

Tutkielmani viimeisessä analyysiluvussa olen tarkastellut tyttö- tai naishahmoista kertovia, teknologiaan muuta aineistoa sallivammin suhtautuvia kuvakirjoja. Sen lisäksi, että käsittelemäni kirjat vaikuttavat vahvistavan erityisesti tyttöjen toimijuutta ja kannustavan heitä teknisille aloille, ne käsittelevät teknologiaa positiivisesti ja sen luomia mahdollisuuksia korostaen. Kaikki nämä kuvakirjat vapauttavat aikuisten lisäksi myös lapsilukijat teknologiaan usein liitetystä syyllisyydestä ja niistä huolista, joita lasten teknologian käyttöön liitetään niin julkisessa keskustelussa kuin monissa tässä tutkielmassa käsitellyistä kuvakirjoista.

Esitänkin tässä luvussa muotoilemani tyttöerityisen kehysten antavan kuvakirjoille mahdollisuuden vapautua teknologiakeskustelun huolipuheesta ja lastenkirjallisuuden teknofobiasta, vaikka myös nämä kuvakirjat heijastelevat lapsuuden idyllisyyttä ja hyödyntävät kuvakirjalle tyypillisiä konventioita. Käsittelemäni teokset haastavat lastenkirjallisuuden suhteen teknologiaan sekä stereotypian tyttöjen vähäisemmästä kyvykkyydestä tai kiinnostuksesta tietotekniikkaan ja sen hyödyntämiseen. Voisiko lastenkirjallisuus tosiaan tukea lasten toimijuutta ja aktiivisuutta huolipuheen toisintamisen ja romanttisen lapsuusihanteen ylläpitämisen sijaan? Ainakin kuvakirjan erityinen muoto kuvan ja sanan yhdistelmänä näyttäisi tarjoavan toimivan alustan jopa ohjelmoinnin kaltaisten, tietojenkäsittelyn puolelle menevien ja abstraktienkin aiheiden käsittelylle.

6 Lopuksi

Toisinkin voisi olla. Yksitoistavuotias poika valittaa, kun hän ei saa heti käsiinsä lempikirjasarjansa uusinta osaa. Hän ei pelaa eikä räpellä kännykkäänsä – vaan ahmii kirjoja.[...]

"Pojat eivät edes kaipaa kännykkää. He juoksevat ulos kavereiden kanssa, hypivät trampoliinilla ja lukevat kirjoja", äiti kertoo. (Ukkola 2017.)

Toimittaja Sanna Ukkola (2017) kirjoittaa blogissaan lasten ja nuorten teknologian käytöstä otsikolla ”Kasvattaminen – niin last season”. Ukkolan kirjoituksessa asetetaan vastakkain zombeina laahustavat peliriippuvaiset lapset ja pihalla kavereidensa kanssa juoksevat lukutoukat, jotka saavat käyttää kännyköitä vain rajallisesti ja silloinkin ainoastaan hyödyllisillä tavoilla. Ukkola maalailee tekstissään (todellisten tai keksittyjen) esimerkkien avulla nykylapsista kuvaa netti- ja peliriippuvaisina, huonoryhtisinä sekä luku- ja kirjoitustaidottomina. Ja näyttävätpä tämän päivän lapset jäävän paitsi luovuutta ja oppimista ruokkivasta tylsistymisestä, seikkailukirjallisuudesta sekä raikkaasta ulkoilmasta. Syyllisiä tilanteeseen ovat älylaitteiden ja videopelien lisäksi myös vanhemmat, jotka ovat kyvyttömiä tai haluttomia rajoittamaan jälkikasvunsa teknologian käyttöä.

Ukkolan käyttämät esimerkit tuntuvat varsin tutuilta: moni niistä on esiintynyt myös tutkielmani tutkimusaineistoon kuuluvissa kuvakirjoissa. Ulkoilu, kaunokirjallisuuden lukeminen ja ystävien kanssa leikkiminen lapsuuden idyllin symboleina ovat toistuneet teoksissa, ja teknologia näyttäytyy tässä asetelmassa uhkana ihanteelliselle lapsuudelle. Samat elementit näkyvät myös julkisen keskustelun ja somen huolipuheessa, ja tässä keskustelussa näytetään olevan varmoja siitä, että juuri teknologia ja vanhempien puutteelliset kasvatustaidot ovat monitahoisten ongelmien, kuten lukutaidon heikkenemisen, taustalla.

Perry Nodelmanin (2008) mukaan lastenkirjallisuuden idyllisyys tai pastoraalisuus heijastaa aikuisten käsitystä lapsista ja lisäksi myös nostalgiaa sellaiseen menneisyyteen, jota ei oikeastaan ole ollut olemassakaan. Lastenkirjallisuus kuvaa siis lapsuutta sellaisena, millaisena aikuiset haluaisivat sen nähdä eikä niinkään sellaisena, mitä lapsuus todella on. Nodelmanin mukaan tähän romanttiseen lapsuusihanteeseen liittyy myös ajatus siitä, että kasvaminen ja aikuistuminen tuhoavat lapsuuden paratiisin. Sama näyttää tutkielmani perusteella koskevan myös teknologiaa, joka on uhka lastenkirjallisuuden idyllisoidulle, nostalgisoidulle lapsuudelle,

jossa lapsi katsotaan viattomaksi luonnonolennoksi. Teknologiaa käsittelevissä kuvakirjoissa voidaan päästä takaisin lapsuuden idylliin hylkäämällä teknologia kokonaan tai rajoittamalla sen käyttöä.

Oletin tutkielmani alussa teknologiaa positiivisesti käsittelevien kuvakirjojen olevan vielä harvinaisia johtuen tutkimuksessa aiemmin havaitusta lastenkirjallisuuden teknologiavastaisuudesta sekä siitä, ettei pienten lasten digitaalisen median ja teknologian käytölle ole vielä vakiintuneita käsittelytapoja lastenkirjallisuudessa. Hypoteesini oli oikea, mutta oletukseni vakiintumattomista käsittelytavoista ei aivan pitänyt paikkaansa, sillä aineistoni kuvakirjoista löytyi huomattava määrä toistuvia piirteitä. Teknologia merkityksellistyy kuvakirjoissa kuvan ja sanan vuorovaikutuksessa, vastakkainasettelujen kautta ja suhteessa lapsihahmoihin tai perheeseen. Useat kuvakirjat – myös teknologian luomia ongelmia korostavat – flirttailevat aiheen kanssa hyödyntämällä tietotekniikkaan liittyviä kielikuvia lapsihahmoja ja näiden toimintaa kuvatessaan. Myös bittityylisen graafisen ilmeen käyttäminen kuvituksessa tai kirjaisissa nousi analyysissä erityisenä piirteenä esille. Monissa teoksissa teknologia liitetään sisätilaan ja se asetetaan vastakkain pastoraalisena näyttäytyvän luonnon ja ulkomaailman kanssa. Laitteiden käyttäminen ulkona luonnossa on harvinaista. Ulkomaailman suuntautuvan seikkailun motiivi näkyy useissa kuvakirjoissa, ja tällainen seikkailujuoni onkin varsin tyypillinen kuvakirjalle ja lastenkirjallisuudelle yleisemmin.

Nämä aineistosta esille nousseet, teknologiaan liittyvät käsittelytavat näyttävät olevan pitkälti jatkoa lastenkirjallisuuden lajikonventioille ja kytkeytyvän aikuislähtöisyyteen, joka on leimannut lastenkirjallisuutta sen varhaisvuosista saakka. Noga Applebaum (2010) pitää mahdollisena, että lasten- ja nuortenkirjailijat sekä -kustantajat pitävät teknologiaa uhkana kirjallisuudelle, mikä puolestaan vaikuttaa lastenkirjallisuuden sisältöön. Tutkimustietoa tästä ei kuitenkaan ole eikä tutkielmani sellaista tarjoa, joten Applebaumin väitteet jäävät edelleen spekulatiivisiksi. Siitä huolimatta kasvatus-, opetus- ja kirja-aloilla näyttää julkisessa keskustelussa vallitsevan jonkinlainen konsensus siitä, että lasten ja nuorten arkistunut teknologian käyttö olisi haitallinen ilmiö. Esimerkiksi nuorten lukuharrastuksesta tai lukutaidon heikkeneemisestä näyttäisi Suomessa olevan mahdotonta puhua ilman pelaamisen tai älypuhelisten mainitsemista, ja viimeisimpänä kärjistäviä väitteitä pelaamisen, älypuhelisten ja oppimisvaikeuksien suhteesta esitti Opettajien Ammattiliiton puheenjohtaja Olli Luukkainen lokakuussa

2017 (Raeste 2017). Mielestäni olisi tarpeen tutkia lukutaidon ja älypuhelinien lisäksi myös sitä, houkutteleeko teknologiaan kielteisesti suhtautuva tai sen kokonaan sivuuttava lasten- ja nuortenkirjallisuus nuoria lukijoita riittävästi.

Monet käsittelemistäni kuvakirjoista ovat tietoisia media- tai teknologiakasvatukseen liittyvistä kysymyksistä ja pyrkivät tarjoamaan sekä lapsi- että aikuislukijoille välineitä median ja teknologian käyttöön. Nämä keinot kytkeytyvät kuitenkin pitkälti huolinäkökulmaan, eli teokset korostavat teknologian luomia ongelmia eivätkä niinkään niitä mahdollisuuksia, joita teknologia lapsille ja perheille tarjoaa. Teoksissa toistuu rajojen neuvottelu, ja usein tämä raja määritellään vetämällä laitteiden piuha irti ja passittamalla lapset pihalle. Mediakasvatus ei kuitenkaan ole pelkkää ikärajojen vahtimista saati ruutuajan laskemista, vaan siihen sisältyy myös ajatus lasten ja nuorten aktiivisesta toiminnasta median ja laitteiden parissa. Lapsihahmon voimaannuttavia tai näiden toimijuutta korostavia teoksia löytyi aineistosta silti vähän. Näitä teknologiaan positiivisesti tai sallivasti suhtautuvia kuvakirjoja yhdistää feministinen ja tyttöerityinen kehys, johon nojaten teokset tarjoavat positiivisia, voimaannuttavia roolimalleja lapsilukijoilleen sekä neuvottelevat tyttöjen ja teknologian välistä suhdetta uudelleen. Näyttää siltä, että tämä intentio antaa kuvakirjallisuudelle mahdollisuuden ylittää vanhat asenteet ja tehdä uudenlaista mediakasvatusta.

Tutkielmani liittyy osaksi aiempaa tutkimusta teknologiasta lastenkirjallisuudessa ja tarjoaa myös monenlaisia mahdollisuuksia jatkotutkimukselle. Halusin tutkielmani kattavan monipuolisen aineiston, koska aiheeni ei juurikaan ole tutkittu aiemmin. Tästä syystä olen liikkunut aineistossani verrattain pinnallisesti ja teoksia keskenään vertaillen. Monet käsittelemistäni kuvakirjoista, kuten tabletin mallinen *Tek: The Modern Cave Boy* tai moneen suuntaan aukeava *Bröderna Paxon och TV:ns hemtrevliga sken*, ansaitisivat laajemman tarkastelun kuin mitä olen voinut tutkielmani puitteissa toteuttaa. Myös aineistosta esille nousseet havainnot kaipaavat lisätutkimusta, sillä esimerkiksi lapsihahmojen toiminnasta käytetyt, tietotekniikkaan liittyvät metaforat olisivat oivallinen alusta posthumanistiselle tarkastelulle lapsisubjektien suhteesta teknologiaan. Lisäksi tyttöjen ja teknologian suhde lastenkirjallisuudessa kaipaa tieteiskirjallisuuden ulkopuolelle ulottuvaa lisätutkimusta erityisesti näkökulmasta, joka huomioi tyttöjen marginalisoidun aseman esimerkiksi nörttikulttuurissa ja teknisillä aloilla.

Uutta lastenkirjallisuutta julkaistaan vuosittain valtavasti, ja siihen nähden aineiston löytäminen tutkielmaani varten oli verrattain haastavaa. Teknologia näyttää loistavan poissaolollaan erityisesti kuvakirjoissa, vaikka yksittäisiä älypuhelimia tai tietokoneita voi joidenkin kirjojen kuvituksesta löytyäkin. Arkinen elektroniikka näyttääkin toimivan kuvakirjassa ajankuvaa ja kiinnostavuutta luovana elementtinä, mutta lapsihahmojen arkeen tabletit, älypuhelimet tai videopelit eivät vielä aivan varauksetta istu. Kehityksen nopeuden ja digitaalisen murroksen vuoksi sekä tutkijoiden että kirjailijoiden olisi kuitenkin syytä tarttua erilaisiin teknologiaan liittyviin aiheisiin aiempaa ripeämmin. Lastenkirjallisuus voi nimittäin käsitellä aihetta myös hauskesti tai kekseliäästi pelkän sormen heristelyn sijaan ja tarjota siten välineitä mediakasvatukseen, medialukutaidon kehittämiseen ja lasten toimintaan digitaalisessa ympäristössä. Erityisesti kuvakirja on visuaalisuutensa ja intermediaalisuutensa vuoksi hedelmällinen alusta uusien mediamuotojen ja teknologioiden tarkastelulle.

7 Lähteet

Kohdeteokset

Cordell, Matthew 2012. *Hello! Hello!* [=HH]. Los Angeles & New York: Disney-Hyperion.

Droyd, Ann 2011. *Goodnight iPad: A Parody for the Next Generation* [=GNI]. Kindle edition. Penguin Books: London.

Havukainen, Aino & Toivonen, Sami 2013. *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* [=TJP]. Keuruu: Otava.

Kivelä, Malin & Bondestam, Linda 2013. *Bröderna Pixon och TV:ns hemtrevliga sken* [=BP]. Helsingfors: Schildts & Söderströms.

Känkänen, Juhani 2016. *Ilo irti, Apo Apponen!* [=IA]. Helsinki: Teos.

Liukas, Linda 2015. *Hello Ruby: Adventures in Coding* [=HR]. New York: Feiwel and Friends.

Löhönen, Vesa 2010. *Pietu ja iskän ihmekänny* [=PII]. Hämeenlinna: Karisto.

McDonnell, Patrick 2016. *Tek: The Modern Cave Boy* [=TB]. New York & Boston: Little, Brown and Company.

Pelliccioni, Sanna 2015. *Onni-poika tykkää pelata* [=OTP]. Helsinki: Minerva.

Smith, Lane 2010. *It's a Book!* [=IB]. London: Macmillan Children's Books.

Stanley, Diane 2016. *Ada Lovelace, Poet of Science: The First Computer Programmer* [=ALP]. Kindle edition. New York: Simon & Schuster/Paula Wiseman Books.

Suhonen, Paola & Pirjo 2015. *Erikoiskoirä Affe: Talviseikkailu Lapissa* [=EA]. Helsinki: Tammi.

Yaccarino, Dan 2013. *Doug Unplugged* [=DU]. New York: Dragonfly Books.

Zuckerberg, Randi 2013. *Dot*. London: Picture Corgi.

Lähteet

Applebaum, Noga 2005. Electronic Texts and Adolescent Agency: Computers and the Internet in Contemporary Children's Fiction. *Modern Children's Literature: An Introduction*. Ed. Kimberley Reynolds. Basingstoke & New York: Palgrave, 250–263.

Applebaum, Noga 2010. *Representations of Technology in Science Fiction for Young People*. New York: Routledge.

Bahtin, Mihail 2002. *François Rabelais: Keskiajan ja renessanssin nauru*. (Tvorčestvo Fransua Rable i narodnaja kultura srednevekovja i renessansa, 1965.) Suom. Tapani Laine & Paula Nieminen. Helsinki: Like.

Blåfield, Ville 2015. Näin tehtiin suomalainen joukkorahoitushitti. *Aalto University Executive Education* 9.2.2015. <http://www.aaltoee.fi/blog/nain-tehtiin-suomalainen-joukkorahoitushitti> (15.9.2017).

Bradford, Clare, Kerry Mallan, John Stephens & Robyn McCallum 2011. *New World Orders in Contemporary Children's Literature: Utopian Transformations*. New York: Palgrave Macmillan.

Burtsov, Petri 2017. Harvardin tohtori lähetti naisia halventavan viestin – Google antoi potkut. *Yle Uutiset* 8.8.2017. <https://yle.fi/uutiset/3-9763191> (6.9.2017).

Dean-Ruzicka, Rachel 2014. Of Scrivens and Sparks: Girl Geniuses in Young Adult Dystopian Fiction. *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction*. Ed. Sara K. Day, Miranda A. Green-Barteet & Amy L. Montz. Farnham: Ashgate, 51–74.

Dentith, Simon 2000. *Parody*. London & New York: Routledge.

Donovan, Tristan 2010. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

Ebbert, Stephanie 2010. One donkey's tale riles school officials. *Boston.com* 11.12.2010. http://archive.boston.com/news/education/k_12/articles/2010/12/11/a_donkeys_tale_riles_rockport_and_glooucester_school_officials/ (30.6.2017).

EHYT 2016. Vinkkejä toimittajille: Miten kerrot lasten ja nuorten mediakulttuurista? *Ehkäisevä Päihdetyö EHYT ry*, STT Info 24.10.2016. <https://www.sttinfo.fi/tiedote/vinkkeja-toimittajille-miten-kerrot-lasten-ja-nuorten-mediakulttuurista?publisherId=4132&releaseId=53237322> (27.9.2017).

Essinger, James 2016. *Adan algoritmi: Kuinka lordi Byronin tytär Ada Lovelace käynnisti digiajan.* (*Ada's Algorithm. How Lord Byron's Daughter Launched the Digital Age through the Poetry of Numbers.*, 2014.) Suom. Tapani Kilpeläinen. Tampere: Vastapaino.

Flanagan, Victoria 2014. *Technology and Identity in Young Adult Fiction. The Posthuman Subject.* Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Genette, Gérard 1997. *Paratexts: Thresholds of Interpretation.* Cambridge & New York: Cambridge University Press.

Genette, Gérard, Channa Newman, Claude Doubinsky & Gerald Prince 1997. *Palimpsests: Literature in the Second Degree.* Lincoln: University of Nebraska Press.

Grekula, Vesa 2017. Neuvolat alkoivat rajoittaa äitien ja isien somen käyttöä – lapset jäävät hunningolle. *Yle Uutiset* 27.1.2017. <https://yle.fi/uutiset/3-9427388> (27.9.2017).

Hachette Book Group 2016. Tek: The Modern Cave Boy. <http://littlebrownyoungreaders.com/titles/patrick-mcdonnell/tek/9780316315944/> (27.7.2017).

Hallberg, Kristin 1982. Litteraturvetenskapen och bilderboksforskningen. *Tidskrift för litteraturvetenskap* 3:4, 163–168.

Happonen, Sirke 2007. *Vilijonkka ikkunassa. Tove Janssonin muumiteosten kuva, sana ja liike.* Helsinki: WSOY.

Haraway, Donna 1991. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature.* London: Free Association.

Harviainen, J. Tuomas (toim.), Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen 2013. *Pelikasvattajan käsikirja.* Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf> (30.6.2017).

Hayles, N. Katherine 1999. *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics.* University of Chicago Press: Chicago.

Heikkilä-Halttunen, Päivi 2010. *Minttu, Jason ja Peikonhäntä: lasten kuvakirjoja kipeistä aiheista*. Helsinki: Avain.

Heikkilä-Halttunen, Päivi & Kaisu Rättyä 2003. *Nuori kirjan peilissä: nuortenromaani 2000-luvun taitteessa*. Esipuhe. Toim. Päivi Heikkilä-Halttunen & Kaisu Rättyä. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 5–12.

Hellström, Martin 2011. *Förpackningens förvandlingar: konsumtion och karneval i barnboken*. Linköping studies in arts and science. Skrifter utgivna av Svenska Barnboksinstitutet nr 523. Stockholm: Carlssons.

Hill, Wes 2016. Hipster Aesthetics: Creatives with No Alternative. *EMAJ* vol. 9. https://emajournal.files.wordpress.com/2016/06/hill_hipster-aesthetics_creatives-with-no-alternative.pdf (24.8.2017).

Hutcheon, Linda 1985. *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. New York: Methuen.

Ihonen, Markku & Maria Ihonen 2005. *Kirjallisuuden opinnäyteopas*. Tampere: Tampereen yliopisto, taideaineiden laitos.

Jansson, Kaisu 2017. Älypuhelin ja "adhd-viihde" vievät arjesta ison osan – lastenpsykiatri Jari Sinkkonen: Youtube-videot eivät korvaa pitkien tarinoiden lukemista. *Yle Uutiset* 13.6.2017. <https://yle.fi/uutiset/3-9666047> (30.6.2017).

Jensen, Helle Strandgaard 2017. *From Superman to Social Realism: Children's media and Scandinavian childhood*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Jokinen, Eeva 2005. *Aikuisten arki*. Helsinki: Gaudeamus.

Järvenpää, Hanna 2017. Arkipäivän teknologiaa lastenkirjassa: *Tapperin kaksoset sotajalalla (keskenään)*. *Onnimanni* 02/2017. Lastenkirjainstituutti, 26–29.

Karisto 2010. Vesa Löhönen: Pietu ja iskän ihmekänny. <http://www.karisto.fi/portal/suomi/kustannusliike/kirjat/?action=kirja&pid=1461> (15.8.2018).

Karlsen, Faltin 2015. Analyzing Game Controversies. A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games. *The Dark Side of Game Play*. Ed. Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderöth & Ashley ML Brown. New York & London: Routledge, 15–32.

Kauppalehti 2015. *Paola Suhonen on nyt myös lastenkirjailija*. 23.9.2015. <https://www.kauppalehti.fi/uutiset/hurja-seikkailu-eramaassa/9nTgkZdg> (24.8.2017).

Kielitoimiston sanakirja 2014a. Teknologia. *Kielitoimiston sanakirjan verkkoversio*. Kotimaisten kielten keskuksen verkkojulkaisuja 35. <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/teknologia> (29.9.2017).

Kielitoimiston sanakirja 2014b. Tekniikka. *Kielitoimiston sanakirjan verkkoversio*. Kotimaisten kielten keskuksen verkkojulkaisuja 35. <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/tekniikka> (29.9.2017).

Kielitoimiston sanakirja 2014c. Tietotekniikka. *Kielitoimiston sanakirjan verkkoversio*. Kotimaisten kielten keskuksen verkkojulkaisuja 35. <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/tieto-tekniikka> (29.9.2017).

Kilpiö, Kaarina, Vesa Kurkela & Heikki Uimonen 2015. *Koko kansan kasetti. C-kasetin käyttö ja kuuntelu Suomessa*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Kirschenbaum, Matthew 2009. Hello Worlds. *Chronicle of Higher Education* 55(20), B10-B12.

Kokko, Mirja 2012. *Sureva mieli sanoin ja kuvin: läheisensä menettäneen lapsen kokemus Riitta Jalosen ja Kristiina Louhen kuvakirjoissa*. Tampere: Tampere University Press.

Koskimaa, Raine & Linda Lahdenperä 2017. Lastenkirjallisuuden digitalisoituminen. Leikillisyyss ja pelillisyyss lastenkirjasovelluksissa. *Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti Avain* 3/2017. Toim. Maria Laakso ja Myry Voipio, 74-93.

Kotilainen, Sirkku & Annikka Suoninen 2013. Tyttöjen ja poikien nettikulttuurit mediakasvatuksen haasteena. *Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Toim. Reijo Kupiainen, Sirkku Kotilainen, Kaarina Nikunen & Annikka Suoninen. Helsinki: Mediakasvatusseura.

Kylmälahti, Minna & Nina Vaaranen-Valkonen 2016. Pokémon Go liikuttaa kaiken ikäisiä – niin lapsia kuin aikuisia. *Pelastakaa Lapset ry:n blogi* 9.8.2016. <https://www.pelastakaaalapset.fi/blogi/pokemon-go-liikuttaa-kaiken-ikaisia-lapsia-aikuisia/#menu> (27.9.2017).

Kümmerling-Meibauer, Bettina 2015. The impact of new digital media on children's and young adult literature. *Digital literature for children: Texts, readers and educational practices*. Ed. Mireia Manresa & Neus Real. Bryssel: Peter Lang, 57–71.

Laakso, Maria 2014. *Nonsensesta parodiaan, ironiasta kielipeleihin. Monitasoinen huumori ja kaksoisyleisön puhuttelu Kari Hotakaisen Lastenkirjassa, Ritvassa ja Satukirjassa*. Tampere: Tampere University Press.

Laakso, Maria, Toni Lahtinen & Päivi Heikkilä-Halttunen 2011. Johdatus lasten- ja nuortenkirjallisuuden luontoon. *Tapion tarhoista turkistarhoille: luonto suomalaisessa lasten- ja nuortenkirjallisuudessa*. Toim. Maria Laakso, Toni Lahtinen & Päivi Heikkilä-Halttunen. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 9–28.

Lummaa, Karoliina & Lea Rojola 2014. Johdanto: mitä posthumanismi on? *Posthumanismi*. Toim. Karoliina Lummaa & Lea Rojola. Turku: Eetos, 13–32.

Länkinen, Tiina. Someäidit raivostuivat mainoskampanjasta – kohumainoksesta tehty useita kanteluita. *Yle Uutiset* 15.11.2016. <https://yle.fi/uutiset/3-9294372> (27.9.2017).

Manresa, Mireia (toim.) & Neus Real 2016. *Digital literature for children: Texts, readers and educational practices*. Bryssel: Peter Lang

Massanari, Adrienne 2017. #Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. *New Media & Society* 03/2017, 19(3), 329–346.

Mediakasvatusseura 2016. Kooste alakoulun mediakasvatukseen. *Mediakasvatus.fi* 27.1.2016. <https://www.mediakasvatus.fi/materiaali/kooste-alakoulun-mediakasvatukseen/> (27.9.2017).

Mendlesohn, Farah 2009. *The Inter-galactic playground: A Critical Study of Children's and Teens' Science Fiction*. Jefferson (North Carolina) & London: McFarland.

Mertala, Pekka 2017. Pahat ja laiskat vanhemmat pilaavat medially lastensa elämän? *Mediakasvatus.fi*. 6.6.2017. Toim. Sanni Mäntyniemi. <http://www.mediakasvatus.fi/pahat-ja-laiskat-vanhemmat-pilaavat-medially-lastensa-elaman/> (17.8.2017).

Miettinen, Anneli & Anna Rotkirch 2012. Mikä selittää lastenhoitoon käytetyn ajan kasvua viime vuosikymmeninä? *Hyvinvointikatsaus* 3/12. Tilastokeskus.

Mikkonen, Kai 2005. *Kuva ja sana. Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä*. Helsinki: Gaudeamus.

Moebius, William 1986. Introduction to Picturebook Codes. *Word & Image* 2:2, 141–158.

Mulari, Heta, Fanny Vilmilä & Jani Merikivi 2017. Huolipuheen yli – näkökulmia lasten ja nuorten medioituneeseen vapaa-aikaan. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, Näkökulma 43. http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/nakokulmat/nakokulma_43_merikivi_mulari_vilmila.pdf (15.10.2017).

Mustola, Marleena 2014a. Lastenkirjallisuus käsitteenä ja lajina. *Lastenkirja. Nyt*. Toim. Marleena Mustola. Tietolipas 245. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 7–24.

Mustola, Marleena 2014b. ”Pertti hyppäsi kerrostalon katolta.” Tulevien lastentarhanopettajien kirjoituksia lastenlyriikan epämukavista aiheista. *Lastenkirja. Nyt*. Toim. Marleena Mustola. Tietolipas 245. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 171–192.

Mäkinen, Ilkka 1997. *”Nödvändighet af LainaKirjasto”: modernin lukuhulun tulo Suomeen ja lukemisen instituutiot*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Nikolajeva, Maria 2002. The Verbal and the Visual: The Picturebook as a Medium. *Children's Literature as Communication: The ChilPA Project*. Ed. Roger D. Sell. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 85–108.

Nikolajeva, Maria 2010. *Power, voice and subjectivity in Literature for Young Readers*. New York & London: Routledge.

Nikolajeva, Maria & Carole Scott 2001. *How Picturebooks Work*. New York: Garland Publishing.

Nodelman, Perry 1985. Out There in Children's Fiction: Forward into the Past. *Science Fiction Studies* 12(3), 285–95.

Nodelman, Perry 1988. *Words About Pictures. The Narrative Art of Children's Picture Books*. Athens, Georgia: University of Georgia Press.

Nodelman, Perry 2008. *The Hidden Adult*. The Johns Hopkins University Press: Baltimore.

Nodelman, Perry & Mavis Reimer 2003. *The Pleasures of Children's Literature*. 3rd edition. New York: Allyn and Bacon.

Noppari, Elina 2014. *Mobiilimuksut. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3*. Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus Comet, Tampereen yliopisto. <http://www.uta.fi/cmt/index/mobiilimuksut.pdf> (27.9.2017).

Ojanen, Karoliina 2011. Katsaus tyttötutkimuksen suomalaiseen historiaan ja keskusteluihin. *Entäs tytöt. Johdatus tyttötutkimukseen*. Toim. Karoliina Ojanen, Heta Mulari & Sanna Aaltonen. Tampere: Vastapaino, 9–43.

Opetushallitus 2016. *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016*. Määräykset ja ohjeet 2016:17. Tampere: Juvenes Print. http://www.oph.fi/download/179349_varhaiskasvatus-suunnitelman_perusteet_2016.pdf (27.9.2017).

Pantaleo, Sylvia 2007. Scieszka's the Stinky Cheese Man: A Tossed Salad of Parodic Re-Versions. *Children's Literature in Education* 38(4), 277-295.

Puheen Aamu 2015. Paola ja Pirjo Suhonen: Affe pakottaa ajattelemaan painetun sanan merkitystä. *Yle Puhe* 5.6.2015. <https://areena.yle.fi/1-2848319> (24.8.2017).

Päivänen, Pinja 2015. Maailma olisi parempi paikka, jos naiset osaisivat koodata – näin väittävät Linda Liukas ja Tuuti Piippo. *Helsingin Sanomat* 29.8.2015. <http://www.hs.fi/raha/art-2000002848375.html> (18.9.2017).

Raeste, Juha-Pekka 2017. Opettajien ay-pomo haukkui huonosti lukevien poikien asenteen: ”Vaivannäkö ja ponnistelu ei tule kuuloonkaan” – Mitä tarkoittit, OAJ:n Olli Luukkainen? *Helsingin Sanomat* 2.10.2017. <https://www.hs.fi/politiikka/art-2000005391608.html> (14.10.2017).

Raivonen, Petra 2017. Vanhemmat ovat menneet digiloikasta sekaisin, ja siksi monien lasten sanavarasto laahaa pahasti jäljessä. *Helsingin Sanomat* 18.1.2017. <http://www.hs.fi/mielipide/art-2000005048784.html> (31.7.2017).

Rhedin, Ulla 1992. *Bilderboken. På väg mot en teori*. Stockholm: Alfabeta.

Romanov, Päivi & Paula Paloranta 2017. Kaupungin kotiväkivalta-kampanja, syrjintä. *Mainonnan eettisen neuvoston lausunto* MEN 6/2017, 17.1.2017. Toim. Karoliina Koistila 27.1.2017.

<https://kauppakamari.fi/statement-archive/men-62017-kaupungin-kotivakivalta-kampanja-syrjinta/> (27.9.2017).

Rose, Jacqueline 1993. *The Case of Peter Pan or the Impossibility of Children's Fiction*. Second edition. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Salter, Michael 2017. From Geek Masculinity to Gamergate: The Technological Rationality of Online Abuse. *Crime, Media, Culture* 02/2017.

Samola, Hanna 2016. *Siniparran bordelli: Dystopian ja sadun lajiyhdistelmät romaaneissa Berenikes hår, Huorasatu ja Auringon ydin*. Tampere: Tampere University Press.

Schwarcz, Joseph H. 1982. *Ways of the Illustrator: Visual Communication in Children's Literature*. Chigaco: American Library Association.

Smith, Lane 2010. LANE SMITH on *It's a Book*. <http://curiouspages.blogspot.fi/2010/07/lane-smith-on-its-book.html> (15.8.2017).

Smith, Vivienne & Evelyn Arizpe 2016. Introduction: The Fictional Portrayal of Reading. Paradox and Change. *Children as Readers in Children's Literature. The power of texts and the importance of reading*. Ed. Evelyn Arizpe & Vivienne Smith. New York: Routledge, xi–xvii.

Spišák, Sanna (toim.). *Lapset & media. Kasvattajan opas*. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 3/2016. <https://kavi.fi/sites/default/files/documents/lapsetjamedia.pdf> (27.9.2017).

Stein, Dorothy 1986. *Ada, a Life and Legacy*. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press.

Stephens, John 1992. *Language and Ideology in Children's Fiction*. London: Longman.

Suoninen, Annikka 2014. *Lasten mediabarometri 2013: 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010*. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 75. Helsinki: Unigrafia.

Suoninen, Annikka & Sirkku Kotilainen 2014. Lasten mediabarometri 2013: Internetistä on tullut osa pienimpienkin lasten arkipäivää. *Nuorisotutkimusseura.fi* 27.3.2014. <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/ajankohtaista/uutiset/575-lasten-mediabarometri-2013-internetista-on-tullut-osa-pienimpienkin-lasten-arkipaivaa> (27.9.2017).

- Taloussanomat 2014. Gartner: Älypuhelin myynti ohitti peruspuhelimet. 15.2.2014. <https://www.kauppalehti.fi/uutiset/gartner-alypuhelin-myynti-ohitti-peruspuhelimet/Ac7L6ZWc> (11.8.2017).
- Tampereen yliopisto 2017. Uusi huippuyksikkö tutkii, kuinka pelit muuttavat kulttuuria. 7.6.2017. <http://www.uta.fi/ajankohtaista/uutinen/uusi-huippuyksikko-tutkii-kuinka-pelit-muuttavat-kulttuuria> (27.9.2017).
- Tervola, Marjut 2015. Lastenkirjat syöttävät lapsille aikansa ideologiaa - sotapropagandasta sukupuolineutraaleihin satuihin ja kakkajuttuihin. *KulttuuriCocktail* 24.11.2015. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/11/24/lastenkirjat-syottavat-lapsille-aikansa-ideologiaa-sotapropagandasta> (31.7.2017).
- Tikkanen, Tiina 2015. Linda kaatuu eteenpäin. *Opettaja-lehti* 05/2015. <http://www.opettaja.fi/cs/opettaja/jutut?juttuID=1408910673838#> (15.9.2017).
- Tucker, Nicholas 2006. Depressive Stories for Children. *Children's Literature Education* 37(3), 199–210.
- Ukkola, Sanna 2017. Kasvattaminen, niin last season! *Yle Ikkunan blogi* 1.8.2017. <https://yle.fi/uutiset/3-9749261> (6.10.2017).
- Vatka, Miia 2016. Paola Suhosen edesmennyt Affe-koira jatkaa elämäänsä kirjoissa ja tatuoinnissa. *Ilta-lehti* 13.5.2016. http://www.iltalehti.fi/viihde/2016051121546430_vi.shtml (24.8.2017).
- Viljamaa, Anne 2017. Linda Liukkaan lapsille koodausta opettava satukirja voitti Kiinan suurimman muotoilupalkinnon – arvo 130 000 euroa. *Helsingin Sanomat* 11.5.2017. <http://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005206055.html> (15.9.2017).
- Viljanen, Kaisa 2015. Suhosen suunnittelijasisarusten lastenkirja tuntuu härskiltä tuotesijoittelulta. *Helsingin Sanomat* 30.9.2015. <http://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002856213.html> (24.8.2017).
- Vilkman, Sanna 2016. Kirjoja lukenut teini osaa jopa 70 000 sanaa – Nuori, joka ei lue, 15 000 sanaa. *Yle Uutiset* 4.3.2016. <https://yle.fi/uutiset/3-8711651> (30.6.2017).

Vilmilä, Fanny 2015. *Media + lapsi + kasvatusta - Mediakasvatuksen tutkimuksellinen kehittäminen*. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 157, Verkkojulkaisuja 80. http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/mediakasvatuksen_tutkimuksellinen_kehittaminen.pdf (14.10.2017).

Voipio, Myrsky 2015. *Emansipaation ja ohjailun ristivedossa: suomalaisen tyttökirjallisuuden kehitys 1889-2011*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

Vuleta, Christina 2016. Randi Zuckerberg and an 8-Year-Old Girl Take on Gender and Digital Divide. *Forbes* 24.10.2016. <https://www.forbes.com/sites/christinavuleta/2016/10/24/randi-zuckerberg-and-an-eight-year-old-girl-take-on-gender-and-digital-divide/> (13.9.2017).

Wagner, Peter 1995. Ekphrasis, Iconotexts, and Intermediality – the State(s) of the Art(s). *Icons-Texts-Iconotexts: Essays on Ekphrasis and Intermediality*. Ed. Peter Wagner. Berlin: Walter de Gruyter, 7–18.

Wall, Barbara 1991. *The Narrator's Voice. The Dilemma of Children's Fiction*. London: Macmillan.

Warnecke, Sylvia 2017. Uncovering Reader Expectations and Concepts of Readers in Children's Literature of the Digital Age. *Children as Readers in Children's Literature. The power of texts and the importance of reading*. Ed. Evelyn Arizpe & Vivienne Smith, New York: Routledge, 107–118.

Ylönen, Susanne 2016. *Tappeleva rapuhirviö: kauhun estetiikka lastenkulttuurissa*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

Zipes, Jack 2001. *Sticks and Stones. The Troublesome Success of Children's Literature from Slovenly Peter to Harry Potter*. New York & London: Routledge.